DOSYA BAĞIMSIZ TÜRK YAPIMI OYUNLAR

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Mart 2017/03 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 113 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer

HORIZON ZERO DAWN

SONY BU KEZ HEDEFİ 12'DEN VURDU!

FOR HONOR

MEYDAN SAVAŞI HAKKINDA BİLMENİZ GEREKENLER

BİZ BUNLARI İZLİYORUZ

FAVORİ YOUTUBE KANALLARIMIZ

İNCELEMELER

▲ HALO WARS 2 ▲ **WWE 2K17** ▲ THE WILD EIGHT ▲ **GWENT (BETA)** ▲ RESIDENT EVIL VII DLC'LERİ ▲ **NIOH** ▲ SNIPER ELITE 4 ▲ **CONAN EXILES**





İÇİNDEKİLER





SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

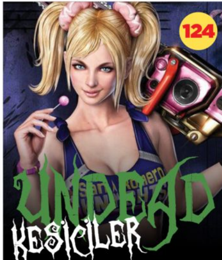
DATA

PiKSEL











C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

YAŞASIN TAM BAĞIMSIZ TÜRKİYE INDIE'LERİ!!1!

Bahçedeki sararmış otların arasından mavi çiçekler çıkmaya başladı, her sabah onların kokusunu içime çekerek giriyorum ofise. Kapı önünde baktığımız kedimiz Arya artık bebek değil, acilen kısırlaştırılması gereken bir yetişkin kedi oldu bir anda. Arada balkona çıkıp yüzümü gökyüzüne çevirdiğimde gözlerim rüzgârdan ya da yağmurdan değil, güneşten kapanıyor bugünlerde. Bahar resmen ve aniden geldi.

Bu mevsimi özlediğimin farkında bile değildim ama bir haftadır sarmaş dolaşız kendisiyle. Kışın ağırlığını üstünüzden atmak için fazla vaktiniz yok. Bahar tüm canlılığıyla kapının, pencerenin dibinde bekliyor ama uzun süre orada durmayacak. Çıkın ve bu acayip havayı içinize çekin.

Elinizdeki sayıya da biraz bu mevsimin tadından kattık gibime geliyor. Kıştan kalma ağır konuları kurcalamak yerine daha neşeli, panayır tadında, insanı hafifleten bir sayı hazırladık ne mutlu ki. Özellikle cümbür cemaat hazırlanan sayfalara bayıldım ben. Bir şekilde denk düştü ve derginin hemen her bölümü birden fazla yazarın işbölümü yaparak hazırladığı çok sesli içeriklerle doldu. Taraf tutmak gibi olmasın ama özellikle For Honor incelemesindeki Viking, Şövalye, Samuray kapışmasını okumadan geçmemenizi öneririm.

Ayrıca haklarında bir dosya konusu hazırlamamızı gerektirecek kadar çok sayıda bağımsız yerli oyunumuz olması da bu bahar sayısının diğer güzelliği ve gurur kaynağı oldu. Ülkemizin yaratıcı zekâlarından çıkma bu oyunları sıkı takibe almalısınız. Çünkü bu ülkenin bize umut ve ilham verecek böyle güzelliklere ihtiyacı var.

Horizon Zero Dawn'un güzelliğiyse apayrı, ona zaten bakmadan geçebileceğinizi sanmıyorum... Velhasıl, Mart ayına ve baharlık Oyungezer'e hoş geldiniz.

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

DİKKATLİ BAKARSANIZ EDİTÖRLÜK VE ÇEVİRMENLİK HAKKINDA BİR SÜRÜ İPUCU GÖREBİLİRSİNİZ BU AYIN SELAM'INDA



Dergiyi 24'ünde bitirmeyi hedeflemenin, bu sebeple bütün ay yazarları darlamanın, bütün yazıları zamanında toplamanın, ama kendi yazılarımı yetiştirememenin dayanılmaz mutluluğu var üzerimde.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: M. İHSAN TATARİ



PLAN PROGRAM

M. İhsan Tatari'ye sorum: Sizi uzun süredir sosyal medyadan takip ediyorum, özellikle yaptığınız çeviriler ve oyunlara olan ilginizden haberdarım. Dıştan baktığımda çok yoğun bir insan gibi duruyorsunuz. Böyle olduğunuzu farz ederek soruyorum: Bu kadar kitap, oyun, film, çeviri vs. içerisinde zamanınızı nasıl verimli olarak değerlendirmeyi başarabiliyorsunuz?

Ömer Akdağ'a sorum: Belki defalarca soruldu: Ben JRYO türüne çok uzak olan bir oyuncuyum Ama normal RYO'lara bayılırım. PS4 sahibiyim ve JRYO'lara girmek istiyorum. Yeni başlamak isteyen bir insan için önerebileceğin oyunlar nelerdir? Not: Eğer güzel alternatifler var ise PS Vita'da tavsiye alabilirim. *-Deniz Kaya*

Merhabalar Deniz. Valla bu soruna çok havalı bir cevap vermek ve ne kadar planlı programlı bir insan evladı olduğumdan gerine gerine bahsetmek isterdim ama aynaya baktığımda gördüğüm saçı sakalı birbirine karışmış simam hiç de öyle olmadığımı gösteriyor sanırım :') Aslında işlerimi bir plana oturtmaya çok çalıştım ama beceremedim. Çünkü serbest bir çalışan olunca her an dergiden, yayınevinden vs. "acil" bir e-posta gelebiliyor ve o anda yapmakta olduğunuz her şeyi bir kenara bırakmak zorunda kalabiliyorsunuz. Kısacası o an elimde olan işleri aciliyet sırasına sokarak günü kurtarıyorum genellikle. Sakın evde denemeyin... -mit

Selamlar Deniz, JRYO dünyasına adım atmak isteyen birini görmek sevindirici. PS4'te tabii ki ilk önerim efsane güzellikteki Final Fantasy X'in *(Başka ne olabilirdi ki? - mit)* **HD versiyonu olur. Kendisi Vita'da ve PC'de de var istersen. Vita'daki Persona 4 Golden'ı da atlamayayım tabii. Metacritic'ten falan bakarsan uzak ara en yüksek puan ortalamasına sahip Vita oyunu olduğunu görebilirsin zaten.**

TATARİ'YE SORULAR

Selam OGZ yönetimi; gerçekten çok güzel ve samimi bir dergi çıkarıyorsunuz, bazen sanki dergideki yazıları yazan benmişim gibi hissediyorum, o kadar yani :D Bir de eleştirim olacak; bu Şubat sayısı en boş sayıydı bence. Bu ay hiçbir hit oyun çıkmaması sizin suçunuz değil tabii ama 2017'nin oyunları kısmı biraz şişirme geldi.

Bir ufak soru arada: Eski sayılarda modlara bir-iki sayfa ayırıyordunuz, yeni sayılarda da tekrar görebilir miyiz? Ayın konuğu M. İhsan Tatari´ye sorularıma geçmek isterim:

1. OGZ ile tanışmanız nasıl oldu?

2. Herhangi bir oyunda çeviri veya editörlük yaptın mı? Evetse hangisi?

3. Tyranny ve Pillars of Eternity oyunlarını Türkçeye çevirmek ister miydin?

4. Çeviri yaparken sansür sizi nasıl etkiliyor? Yayınevinin ve devletin etkisi ne kadar?



"BİR OBSIDIAN OYUNU İÇİN ÇEVİRMENLİK YAPMAYI KİM İSTEMEZ Kİ? DERGİ YAZILARIMI BİLE AKSATIRIM ONUN İÇİN!"



Yeri gelmişken sevgili İhsan'ın yazdığı iki fantastik öykü kitabının da reklamını yapalım.

5. Oyunu incelediğini unutup oynamaya daldığın veya kitap çevirisi yaptığını unutup okumaya daldığın oluyor mu? *-Celalettin Ceylan*

Hoş geldin Celalettin, o kadar da şeapmıyoruz ya, şey etme yani (utanmak).

Aslında Şubat sayısının son aylardaki en enerjik sayı olduğunu düşünüyordum şahsen. Uzun zamandır çıkardığımız sayfa sayısı en fazla sayı olmasının yanı sıra ne bileyim, 2017 Oyunları dosyası 2016'nın En İyileri dosyasından daha çok hoşuma gitmişti aslında benim. Bence sen bizden sıkılmışsın ^_^

Modlar konusunda bir iyi bir de kötü haberim var. İyi haber; aslında her ay modlardan bahsettiğimiz bir sayfa oldu şimdiye kadar dergide Erim sağolsun. Atlamışsındır belki, önceki sayılara göz atarsan nice tatlı modla tanışacaksındır. Kötü haber; Erim farklı şeylerle zaman ayırabilmek için bu ay dergiden ayrılıyor :(*(Bi'dakka ya! Nereye gidiyorsun Erim?? Böhü... - mit)* **Yani bundan sonra dergide Mod sayfasının olmama ihtimali yüksek… diyeyim ve İhsan'ı sahneye davet edeyim:**

Selamlar Celalettin, seni buralarda görmek ne güzel :) Celalettin benim "Yemin ve Öç" ve "Yitik Öyküler Kitabı" adlı fantastik kitaplarımdaki çizimlerden bazılarını yapan çizerdir aynı zamanda. Kendisine buradan kocaman teşekkürler. Cevaplarına geçersek:

*1. Level el değiştirdiğinde Sinan'ın blog sayfasında toplanan ve Oyungezer ismini beyin fırtınasıyla bulan eski okurlardanım ben :) 99'dan beri takip ediyorum yani bu ekibi, yakalarını bırakmaya da hiç niyetli değilim ^^*

2. Hayır, yapmadım ama direkten döndüğüm iki proje oldu.

3. Kim istemez ki? Black Isle oyunlarının, dolayısıyla da Obsidian'ın hastasıyım zaten. Öyle bir fırsat geçse elime karanlık tarafmış, aydınlık tarafmış falan bakmam valla!

4. Sıfır. İşini hakkıyla yapan bir çevirmen, orijinal metinde yazanları aynen çevirmeyi kendine görev edinir. Olması gereken de budur. Ama bazen çok sert küfürleri kitabın hedef kitlesine göre yumuşattığım oluyor. Yayınevi çoook az karışır, devletse hiç.

5. Bazen oluyor, evet. Sonra acısı fena çıkıyor ama :(- mit

OYUNLAR, OYUNCULUK

Öncelikle selamünaleyküm, iki yıldır takip ediyorum Oyungezer'i ama ondan önce Youtube'tan takipteydim. Pek ne soracağımı bilmiyorum ama aklıma ne gelirse artık:

1. Merak ettiğim bir konu: Oyunları hangi kriterlere göre değerlendiriyorsunuz? Tamam hikâye işlenişi, oynanış vs. ama daha hangi konulara dikkat ediyorsunuz?

2. Size göre tam olarak kime oyuncu denir? Bence oyun kültürü ve bilgisi olan kişiye denir. İyi oynamak zorunda değil ama yine bir oyun gördüğünde onu tanımalı.

3. Ben çoğunlukla Skyrim, Fallout: New Vegas ve The Witcher gibi oyunları tercih ediyorum. Bir de DMC gibilerini. Bana önerebileceğiniz bir oyun var mı?

Sorularım bu kadardı, cevaplarsınız mutlu olurum. Dergide çıkarsa daha da çok mutlu olurum :) Allah'a emanet olun. *-Yusuf Taşdemir*

Selamlar Yusuf, mektup atmadan önce çok derin düşünmene gerek yok, yaz içinden geldiğince şu an yaptığın gibi ^_^

1. Net cevabı olmayan bir soru bu, nasıl FM'yi hikâyesi yok diye eleştiremeyeceksek Life is Strange'i de oynanışı kısıtlı diye eleştiremeyiz nihayetinde. Oyunun ne yapmaya çalıştığı ve bu amacına ne kadar ulaştığı önemli olan. "Yaşattığı genel tecrübe" gibi genel bir şey yani aslında değerlendirme kriteri dediğin şey.

2. "Oyuncu" tabirini bir mertebe, bir övgü sözcüğü olarak görmüyorum doğrusu. Oyun dünyası hakkında çok şey bilmeyen ama akşam eve gittiğinde açıp Battlefield oynayan biri de kendine oyuncu diyebilir, benim için hiç mahsuru yok. Oyun oynamayı sevsin yeter.

3. Önerebileceğimiz oyun olmaz mı, tabii ki var. Son yıllarda çok sayıda ve müthiş kaliteli yapımlar çıktı bu türlerde. Hani elinde hangi platformlar var bilmiyorum tabii ama bu ay çıkan Horizon: Zero Dawn ve Nioh muhteşem mesela. Dragon Age, Mass Effect gibi serileri de göz ardı etmeyesin. Direkt DMC tarzı aksiyon biraz az çıkıyor ama Bayonetta, Revengeance gibi Platinum Games yapımları seni aksiyona doyuracaktır.

Görüşmek üzere, yine gel.

Videolarda Bu Ay



Baskıyı durdurun! Middle-earth: Shadow of War harika bir videoyla duyuruldu! E ama şimdi Frodo o kadar yolu boşuna mı tepti? **tinyurl.com/ogz-113-war**



Onlarca kahraman birbirine dalıyor. En sona kim kalacak dersiniz? Kesin izleyiniz: **tinyurl.com/ogz-113-super-hero**



YouTube kanalımızda Indie Nöbeti isminde çok hoş bir seriye başladık. Çok reklamı yapılmamış şahane oyunları keşfetmeyi seviyorsanız bir uğrayın: **tinyurl.com/ogz-113-nobet**

SOĞUK MU NE...?

Selamlar Ömer ve İhsan Abi. Nasılsınız? İyi misiniz? Kış ayları iyi geçiyor mu? Valla ben donuyorum :)

1. Korsan kullanmak hırsızlıktır, tamam, bu doğru hocam ama, şirketlerin yaptığı hırsızlık değil mi? Yani yakın zamanda çıkacak olan Prey'in fiyatı Steam'de 89 TL'den bir anda 219 TL'ye fırladı. Ayıp değil mi bu fiyatlara milletin almasını beklemek, sonra da "Türkiye'de oyun satışları az, bu yüzden dilinize destek vermiyoruz" demek?

2. Ömer Hocam sitenizde 'MGS Tarih-

çesi', 'Fallout Tarihçesi', 'Deus Ex Tarihçesi', 'The Witcher Tarihçesi', 'Dark Souls Günlükleri' gibi bilgilendirici güzel yazılar var ama haber başlığı altında paylaşıldığı için zamanla unutuluyorlar. Bu yüzden bu gibi yazıları özel bir bölümde toplamak iyi olmaz mı?

3. İhsan Hocam en sonunda The Witcher kitapları Türkçe'ye çevrilmeye başlandı. Bu çok güzel bir haber. Siz neler hissettiniz? En nihayetinde sizin katkınız büyük :) *-Çağlar Yapıcı*

Merhabalar Çağlar, iyilik hoşluk bizim buralarda, ofisin ısıtması fena değil, çoğumuz çok dışarı çıkmayan, oturup oyun oynayan anti sosyal insanlar olduğumuz için çok üşüme fırsatımız olmuyor ^_^ *(Nispet yapmak gibi olmasın ama İzmir'de çoğu zaman soğuk nedir unutuyoruz biz, keh-keh! - mit)*

1. Oyunların çoğunluğunun ciddi anlamda pahalı olduğu acı bir gerçek bizim buralarda. Döviz kurlarıdır, vergilerdir falan çok etkiliyor tamam, bir şey demiyorum ama bu konuda yayıncıların da yapabilecekleri var. Her şeyden önce Türkiye'ye özel satış fiyatı belirleyebiliyorlar. Mesela şu an Tekken 7'nin Steam'de 75 TL'ye satıldığını görebilirsin ama bu tip örneklerin sayısı çok az maalesef. Oyunu burada 75 TL'ye satarak yine kâra geçilebiliyorsa diğer firmaların aynı şeyi yapmamalarının tek bir mantıklı açıklaması var: Uğraşmak istemiyorlar. Ha, bu korsan kullanımını meşrulaştırıyor mu? Tabii ki hayır. Oyuncu olarak yapılabilecek en doğru şey bence oyunu gaza gelip hemen almamak, indirim beklemek.

2. O dediğin mesele benim de canımı sıkıyor, özenli ve çok insana faydalı olacak içerikler zamanla sitenin derinliklerine doğru düşüşe geçiyor. Ama sitenin şu anki sisteminde dediğini yapmak mümkün değil. Tarih veremeyecek olsam da hem sayfa tasarımını hem de sistemi yenilemek gibi bir projemiz var. Onu halledince o özel bölüm mevzusunu yapmak da mümkün olacak.

3. *Kontratını tamamlayıp bir kese dolusu orene kavuşmuş Geralt kadar şenim ^^ Senelerdir Kayıp Rıhtım'daki dostlarla çevrilsin diye uğraşıp didiniyor, lobi yapıyorduk. Gerçekleştiğini görmek feci bir mutluluk oldu. Türkçe okumak da öyle tabii… Ama en güzeli sizlerin de artık bu güzelim kitapları bizim gibi okuyacağını bilmek. - mit*

SAVAŞ ve BARIŞ

Tekrardan selam. Geçen ay sadece duruma uyan bir şaka yaptım. Sanırım yanlış anlamışsınız. Ben ve çevrem bu tür şeylere güler geçeriz. Bu duruma alındığınız için üzgünüm ama kimseye saygısızlık yaptığımı düşünmüyorum. Saygılar. *-Ahmet Faruk Birinci*

Selamlar Ahmet, Attığın maili görünce biraz moralim bozulmuştu açıkçası, belki pek duymaya alışık olmadığımdandır, en fazla danazor falan der bana arkadaşlar :) Neyse, şimdi bir dönüp baktım da biraz gereksiz fazla tepki vermişiz gerçekten de. Kusurumuza bakma. Sevgiler.

Bu maili 2 senelik Oyungezer arşivini yakmadan önce atsaydın daha iyiydi. Şaka :) Direkt olarak dergide böyle bir cevapla karşılaşmak benim için hoş olmadı. Neyse, problem yok. Aboneliği yeniliyorum :)

İstanbullardaysan ofise uğra bir ara da kahve ısmarlayayım, affettireyim kendimizi :)


Ben kül yutmam! Arkamda gözüm var!

RUHANİ ÇEVİRMENLİK

Selam Oyungezer ekibi! Nasılsınız? İyisinizdir umarım. Benim gibi Souls hayranı olan Eren abiye sormak istediğim bazı sorular vardı ama Şubat sayısındaki Selam'da onun olduğunu biraz geç öğrendim, neyse size sormak istediğim bazı sorular vardı ve onları sorayım bari.

1. İhsan abi çevirmenlik yaptığın için sorularımı cevaplarsın diye umuyorum. Çizgi roman / kitap / oyun / film çevirileri nasıl başlıyor? İsteyen biri gidip "ben bu filmi çevirmek istiyorum" mu diyor yoksa belli kişiler mi seçiliyor? Bunun için çok erken ama lisede dil bölümünü okuyacak biri, üniversitede hangi bölümleri seçmeli? Tarihi de çok sevdiğim için ileride filoloji okumayı düşünüyorum ama o bölümü okuyup o alanda çalışamamak gibi bir olasılık da maalesef var. O yüzden filolojiden mezun olup öğretmenlik ya da tercümanlık yapmak gibi bir seçeneğim var mı?

2. William Adams (Nioh) ile Chosen Undead (Dark Souls) kapışsa kim alır? Ölen kişi yeniliyor. Yani öldükten sonra dirilip, grind yapıp tekrar kapışmak yok :D *-Kaan Güleryüz*

Vay be "Eren yok bari sizle idare edeyim" ha… Yazdım bunu bir kenara ^_^ Şaka tabii, Eren'le (ve diğer herkesle) mail adresinden istediğin zaman iletişime gelebileceğini hatırlatmak isterim.

1. *Selamlar Kaan. Cevaplarım tabii ki, neden cevaplamayayım? :) Çevirmek istediğin bir eser olduğunda gidip "Ben bunu çevirmek istiyorum!" demiyorsun elbette. Her eserin Türkiye yayın haklarını elinde bulunduran bir firma var. Bir de bu firmalarla birlikte çalışan çevirmen ve editörler. Genellikle bir firma bir eseri çevirmek istediğinde önce yabancı yayıncısından telif haklarını alıyor, sonra da birlikte çalıştığı çevirmenlere yönlendiriyor. Yani onlardan biriyle iletişim hâlinde olman gerek. Son olarak, çevirmen olmak için illa ki Dil ve Edebiyat mezunu olmak şart değil. İyi bir yabancı dil eğitimi veren, filoloji gibi bir branştan da mezun olabilirsin pekâlâ. -mit*

2. Eğer Chosen Undead, William'la kapışacağını biliyorduysa ve build'ini ona göre kastıysa alır maçı derim. Kılıç değil de hasar vermeyecek bile olsa William'ı uzak mesafede tutacak kamçı gibi bir silah tercih eder, bir yandan onu sallarken bir yandan boş bulduğu anlarda da büyü yapıştırır. Ha dersen ki bire bir kılıçlı bir dövüş olacak, o zaman William'ın hızı ve duruma uygun duruş belirleyebilmesi onu daha avantajlı bir hale getiriyor.

3. MEKTUBUM

Öncelikle hepinize sevgilerimi sunaraktan başlıyorum . İsmim Eren, daha önce 2 mektup daha yazıp yollamıştım, ikisi de dergiye çıkmamıştı ama canınız sağolsun, en azından cevaplamıştınız. Belki de çıkmamasının nedeni oyunla ilgili az soru sorduğumdandır :)

1. Bir CS:GO oyuncusu olarak oyunun çok güzel olduğunu düşünüyorum, hilesi çok arttı son zamanda ama kalitesini inkar eden yoktur herhalde. CS:GO oyuncuları için bir özel dergi çıkacak mı tıpkı LoL gibi?

2. Nintendo Switch 3 Mart'ta çıkmaya hazırlanıyor. Japonya'da büyük ilgi görecektir bu konsol ama bizim ülkemizde neden satışı yok? Ben internet sitelerinden alım satım yaparken biraz içimde korku oluyor, sonuçta yabancı ülke, gümrüğe falan takılır diyorlar. Hiç mi Türkiye'ye gelme ihtimali yok bu konsolun?

3. Uzun bir zamandır LoL dergisi çıkmıyor acaba artık anlaşmanız sona mı erdi yoksa yakında büyük bir sürprizle bizi şaşırtacak mısınız? Gerçi ben artık oynamıyorum da oynayan arkadaşlarım sabırsızlıkla bekliyor.

Sorularım bu kadardı. Cevaplarınızı sabırsızlıkla bekliyorum. İyi çalışmalar.
-Emre Varolla

Bir yerde Eren yazıyor, bir yerde Emre yazıyor kafam karıştı valla. Sözüne güveneyim en iyisi: Sevgiler bizden Eren. Önceki mektupların dergide çıkmamışsa oyunlarla alakalı olmadıklarından değildir bea, o ay çok mektup gelmiştir mecburen elemek zorunda kalmışızdır. Kusurlarımıza bakmayasın ^_^

1. CS:GO dergisi çıkarma ihtimalimiz pek yok ne yazık ki çünkü Valve'ın Türkiye'de bir ayağının olması ve bu dergiyi destekleyebilmesi gerekir. LoL dergiyi Riot'ın Türkiye ofisinin desteği olmadan çıkarmamız teknik olarak mümkün olmazdı mesela.

2. Biz de her gün kendimize aynı soruyu soruyoruz zaten: Neden Türkiye'de Nintendo yok!? Nintendo zaten genel olarak Avrupa'ya fazla önem vermeyen bir firma, Türkiye'ye tekrar gelebileceklerine dair bir işaret de yok şu an. Yani Switch'i yurt dışından getirtmek gerek. Ama gümrük olaylarını kendileri çözen, müşterisine bir sürü kolaylık sağlayan siteler mevcut (Amazon gibi). Bir bakın istersen onlara.

3. Ne kadar çok olumsuz yanıt verdim yalnız bugün sana. Şimdi de duracak değilim; evet, tahmin ettiğin gibi anlaşmamız bitti. Yakın zamanda yeni LoL Özel beklemeyiniz yani.

Yine çok mektup olan bir aya denk geldin, dergide olmaz belki gerçekten de ^_^

Anket



SİZİ İNDİRMESİ İÇİN ADAM TUTMUŞLAR. EN BÜYÜK SIKINTIYI HANGİSİ YARATIR?

%19 Ezio
%46 Agent 47
%35 Corvo

>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

01 Ezio ve 47 büyük deneyime, bilgiye ve yeteneğe sahip olabilirler ama unutmamak lazım; "onlar sadece insanlar". @Mert Beyaz

02 Ezio gelse ben onu görünce heyecanlanır kalpten ölürüm zaten. @Ali Şani Ay

03 Diğerleri normal bir şekilde öldürmeye çalışıyor; Corvo ışınlanıyor, böcek atıyor, çiçek atıyor... @Berat Şentürk

04 47'yi kelinden tanırım, oyum Corvo'ya. @Emre Esen

05 Biri intikamcı, diğeri onurlu bir asker... 47'ye görevi ver, sorgusuz sualsiz halletsin. @Özkan Kalp

>> YOUTUBE KOMPLE KAPANIYOR VE SON BİR VİDEO İZLEYECEK KADAR ZAMANINIZ VAR! NE İZLERDİNİZ?

Youtube neden kapanıyor 2017 hd izle @Alperen Filiz

Sinan Akkol'un Fallout 4'ü, Enis'in The Witcher 3'ü savunduğu video. @Egemen Canpolat Kaya

Arif'in Manchester'a attığı golü izlerdim. @Samet Tekeş

"80 KİLO MEGA DEV ULTRA SLİME" videosunu izlerken sakinleşmeye çalışırdım. Youtube kapanıyor, boru mu? @Burak Alış

Dünyanın en uzun videosunu açarım, arkada o açıkken istediğimi izlerim. @Barış Gücüyener

Sagopa Kajmer, Ceza, Dr. Fucsh, Dj Funky C, Kasırga'nın bir yılbaşı programı vardı. Neydi o be, eve gidince izleyeyim, aklıma düştü. @Cihan Kaya

>> @OYUNGEZER: İLK KİTABININ KONUSU NE OLACAK? (BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU)

Daha önce yapıldı mı bilmiyorum ama fantastik bir evrende geçen bir yüzük hikâyesi var aklımda. **@pebblesinmymind**



Post apokaliptik kurgu, çoktan yazıldı, kapak fikrim bile var. Yayınevlerine kıps ;) **@tarikkaplan**



Otobiyografim tabii ki. İnsanoğlu bu yüce şahıstan feyz alm... Eneee Sailor Moon'un yeni sezonu mu duyuruldu!?! **@omerakdag**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Bir ava gidelim dedik, döndüğümüzde fiyat artmıştı.

BOL SORULU BİR MEKTUP

Merhabalar OGZ yazarları. Şimdi diyorsunuzdur "bu adam daha 2-3 ay evvel mektup atmamış mıydı zaten". Evet attım, ama birincisi halen aklımda deli sorular ve ikicisi orada ismimi yazmayı unutmuştum. O isim bu dergide yazılacak arkadaş :)

1. The Witcher: Son Dilek kitabının çıkacağını duyunca çok sevindim, aldım ve zevkle okudum. İhsan abiye ve emekleri geçen herkese çoook teşekkür ederim. Sorum: Serinin devamı gelir mi ve ne zaman gelir?

2. Geçen sefer de bahsettiğim gibi ben kitap okumaya sayenizde başladım. Doğal olarak da bilgim çok kısıtlı. Önerebileceğiniz kitaplar var mıdır? (Bilimkurgu fena olmaz)

3. Yüksek puan alan ama çok bilinmeyen oyunların da ilk bakış videolarını yapabilir misiniz? (Shadow Tactics, Guilty Gear XRD vb.) İnsan bunları da merak ediyor :)

4. İhsan abi o isminin başındaki "M." neyin kısaltmasıdır? Nerede görsem hep aynı. İnsan merak ediyor ama araştırmaya da üşeniyor :) Ben hep Mehmet'e çok benzetiyorum nedense.

5. O ayki mektupta Enis abiden şikâyet edip senin daha fazla olmanı istemiştim videolarda. Keşke başka şeyler de isteseymişim :) Benim için kötü olmadı ama izlenme oranları bildiğin çöktü. Karışık duygular içindeyim. Bu kadar çok kişi ayrılmasaydı keşke. Lanet olsun 2016!!!

6. Son olarak, bu aralar ilgilendiğim oyunların demolarının da olduğunu fark ettim. İnceleme yazılarına demosunun olup olmadığını belirten bir işaret/damga koysanız hoş olmaz mı?

Başta kısa yazmaya çalıştım ama sonra pes ettim. İnsan sevdiği şeyler hakkında kaptırıyor kendini.

NOT: Bence yılın oyunu Titanfall 2'dir. Her yönüyle taş gibi oyun. Ama çok fazla üvey evlat muamelesi gördü. Yazık oldu, hakkı yendi yetimin bence :(*-Mete Yüceer*

Sana da merhabalar, geleneği sürdürmek gerek ama şimdi, adını itinayla sileceğizdir ^_^

1. Şahsen The Witcher serisinin tüm serisini İngilizce olarak okumuş olsam da sana bu konuda katılıyorum; sevdiğin bir eseri Türkçe olarak okumanın zevki başka hiçbir şeyde yok. Aslında çok da katkım olmadı. Almancadan çevrileceğini öğrendiğimde Pegasus yetkililerinden Dandelion ve Roach gibi farklı çevrilmiş isimlere dikkat etmelerini rica etmiştim. Onlar da dikkate almışlar sağ olsunlar :) İkinci kitap için çalışmalar başlamış bu arada, bahar ayları gibi çıkar muhtemelen. - mit

2. Çoook. Bilimkurgu seviyorsan Asimov'a mutlaka başla. İthaki "Ben, Robot"u çevirdi mesela geçenlerde (ocak sayımızda incelemesi var). O iyi bir başlangıç olur. Ben onları okuyalı çok oldu dersen (ben çevirmiş gibi olmayayım) Kim Stanley Robinson'un 2312'si sıkı bilimkurgu okurları için biçilmiş kaftan. Farklı bir şeyler denemek istersen Gece Nöbeti serisini, mizahi fantastik eserleri seviyorsan da Diskdünya serisini şiddetle ve ısrarla tavsiye ederim. - mit

3. Bunu geçen ay sorsaydın pek vaktimiz olmadığını söylerdim ama ekibe katılan Yasin ve Utku sağolsunlar mümkün olduğunca nispeten az duyulmuş oyunlara da Youtube kanalında yer vermeye çalışıyorlar artık. Daha fazlasını göreceksindir yani, emin ol.

4. Tabii ki "Mighty"! Başka ne olabilir ki? (Mehmet dedin, on ikiden vurdun :) - mit **(ya ben onu M.Bison gibi bir şey sanıyordum, büyü bozuldu - Ö)**

5. Enis candır ya, yeri dolmaz ^_^ Ben de hep diyorum, çok video insanı değilim, yancılık yaptığımda daha güzel oluyor. Ama işte Yasin ve Utku hiç fena şeyler yapmıyorlar dediğim gibi, güzelleşiyor kanal gitgide. (Enis'in ayrılma kararına biz de üzüldük ama sonuçta iş dünyası bu. Adam evlendi bir de, biliyorsunuz. Sonuçta o da evini geçindirebilmek için bazı şeyleri düşünmek zorunda. Özlüyoruz, o ayrı; ama kararına da saygı duyuyoruz. Dostluk, arkadaşlık bunu gerektirir - mit)

6. İnceleme sayfalarında çok fazla o tip görsel öğe kaos yaratıyor doğrusunu istersen, o yüzden pek sıcak bakamadım dediğine. Yani demosunun var olup olmadığı, Türkçesinin var olup olmadığı, daha fazlası için gidebilecek bir web adresi QR kodu vs. gibi eklenebilecek çok hoş şeyler var ama işte, sayfaları daha kaotik hale getirecek dokunuşlar bunlar hep.

Titanfall 2'nin hikâye kısmını oynadım sadece de hiç fena değildi gerçekten. Tek kişilik tarafı çok fazla övülen Doom'unkinden bile daha başarılı buldum şahsen. Hakkını yemedik ya, kim yemiş, isim ver indirelim!

Bakın bu kadar çok mektup olunca ne kadar güzel oluyor Selam OGZ ^_^ Seni de bekleriz önümüzdeki aya. Evet, seni!

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.



Gelecek Ayın Misafiri

Bu sefer bir değişiklik yapalım dedim; yazar insanlardan biri değil, pek sevgili görsel yönetmenimiz Gizem Sedef buralarda olacak gelecek ay. "Şu sayfalar ne kadar güzel olmuş" şeklinde övgülerinizi de "bu ne biçim sayfa allasen" şeklinde yergilerinizi de bekler kendisi. Grafikerlik, görsel tasarım gibi konularda sorularınız varsa da seve seve yanıtlayacaktır.

Kena
Story

ZEREN's universe

www.zerens.com
ÇOK YAKINDA!

Dünyada her geçen gün gelişen ve popülerliği artan kutu oyunları, insanların yüz yüze eğlenmenlerini ve sosyalleşmelerini sağlıyor. Son yıllarda ülkemizdeki ilginin de artmasıyla beraber çeşitli firmalar yabancı oyunları ülkemize kazandırmaya başladı. Zeren's Universe'de tamamen kendi geliştirici ekibinden çıkan oyunlarıyla tek yerli kutu oyunu firması olma özelliğini taşıyor. Zeren's Universe'ün oyunlarının popülerliği her geçen gün artıyor ve insanlar tarafından sevilerek oynanıyor.

45-90 DK
8+ YAŞ
2-6 OYUNCU



KENA STORY

2016 Gaming İstanbul fuarında lansmanı yapılan Kena Story, hikaye yaratma üzerine kurulu çok eğlenceli bir kutu oyunu. Oyuncular ortaklaşa belirledikleri bir karakterin hikayesini oluşturuyorlar. Her oyuncu sırası kendine geldiğinde ortada bulunan hikaye kartlarından iki tane çekiyor ve süresi başlıyor. Kartlarının üzerinde yazan görevleri, verilen süre içerisinde gerçekleştirmeye çalışan oyuncu, süresi bittiğinde puanlarını alıyor ve sıra bir sonraki oyuncuya geçiyor. Bir sonraki oyuncu da hikayenin kaldığı yerden devam ediyor. Yeni tasarımıyla ve özellikleriyle çok yakında tekrar arkadaş ve aile ortamlarınıza neşe katmaya gelecek olan Kena Story'i mutlaka denemelisiniz.

30-120 DK
10+ YAŞ
2-6 OYUNCU



BIG BOSS

Şirketler açıp patron olmak isteyenlere bire bir olan Big Boss ürün satmanızı, şirketlerinize yöneticiler atamanızı, haber manşetlerine çıkmanızı ve saygınlık kazanmanızı sağlıyor. Her oyuncuya 4 şirket kartı dağıtılıyor ve oyuncular ihtiyaçlarını karşılayarak şirketlerini açıyorlar. Satışlardan para ve saygınlık kazanıp şirketlerini büyüterek holding sahibi oluyorlar. 7 farklı sektörden onlarca şirkete sahip olan Big Boss keyifli vakit geçirmenizi garanti ediyor.

30-90 DK
7+ YAŞ
2-4 OYUNCU



NUMBLE

Numble, sayısal zekanızın sınırlarını zorlayan, hem eğitici hem de eğlenceli bir bulmaca oyunu. Sayılarla arası kötü olanlara işlem yapmayı sevdirecek, sayılara düşkün insalara bağımlılık yaptıracak seviyede. Kimi zaman hırs yapıp en yüksek puana erişmeye çalışırken kimi zaman da beyin egzersizi yapmak için oynamak isteyeceksiniz. Farklı mekaniği ile bilindik kutu oyunlarından ayrılan Numble yediden yetmişe herkesin seveceği türde bir oyun.

15-30 DK
8+ YAŞ
2-6 OYUNCU



PIG THEM ALL

2017 Gaming İstanbul'da lansmanı yapılan ve çok sayıda oyun severin sevgisini kazanan Pig Them All, kartlarla oynanan bir hayatta kalma oyunu. Her oyuncunun üç canı var ve herkes birbirine karşı oyuyor. Saldırı kartlarıyla rakiplerinizi savunmasız bırakabilir, savunma kartlarıyla kendizi güçlendirebilirsiniz. Adrenalin seviyesinin doruklara ulaştığı oyunda çekişmenin tadına varacaksınız.

15-30 DK
7+ YAŞ
2-8 OYUNCU



STICKY 10

2 ile 8 kişi arasında oynanabilen Sticky 10 kart tabanlı bir kutu oyunu. Oyuncular ellerindeki kartları ilk bitiren olmaya çalışırken Stciky 10 (Yapışık 10) kartını da başka oyunculara vermeye çalışıyorlar. Çünkü yalnızca Sticky 10 kartı yere atılamıyor ve dolayısıyla bu karta sahip oyuncular ellerini bitiremiyorlar. Hızlı ve eğlenceli oyun arayanlar için bire bir olan Sticky 10 kolay öğrenilebilir bir oyun.

www.zerens.com



Hayalet Gemi

Erim Bilgin
erim@oyungezer.com.tr

Experience kasmak

Video oyunları tarafından yetiştirildiğini iddia edebilecek ilk neslin sonlarındanım ben. Şimdilerde oyun oynamak toplumda kabul edilen ve ebeveynlerin bazen çocuklarıyla birlikte falan yaptığı sağlıklı bir aktivite olabiliyor. Biz küçükkense ebeveynlerin sıklıkla ortalıkta bulunmadığı sağlıksız evlerde, büyümekte olan bir çocuğun kendine örnek alıp, içinde kaybolabildiği ender ve kontrolsüz uğraşlardı. Bilgisayarların siyah değil, yaşlandıkça sararan iğrenç bir beyaz plastik olduğu yıllardan geliyorum ben. Cihazların düğmeleri kopar, modemler öğürerek internete çıkar, telefon açıldığında bağlantı giderdi.

Hayatımın ilk yılları bir CD'den veri okumak kadar karışık bir işlemi yapan cihazların mükemmelliğiyle, o cihazı icat eden insan ırkının, nasıl bir arabayı park ederken kavgaya tutulabilen yaratıklar olabileceğini merak etmekle geçti. Oyunlar, etrafımızdaki geri kalmış, pis ve takıntılı ortamda, okyanusun öbür tarafından gelen daha gelişmiş fikirleri bize doğru üfleyen, hayal gücümüzü körükleyen yegâne rüzgâr olmuştu. Yağmurlu gri okul günlerinde PTT ofisine benzeyen, floresan ışıklı soluk sınıflarda sıkıntıdan beynimin eriyecekmiş gibi hissettirdiğini hatırlıyorum. Dersler sıkıcı, ailem sıkıcı, her şey sıkıcıydı. İnternet ve oyun medyası bu kadar gelişmiş değilken, oynadığımız oyunları artık tavsiye veya incelemeler sonucu değil, sırf "henüz oynamadığımız oyunlardan" olduğu için bile bir denerdik. "Bir denemek"ten katsım tabii, "sonuna kadar oynayıp bir günde bitirmek". Tüm arkadaşlarım, hatta köşe başımızdaki bakkal bile el altından korsan oyunlar alır-satar, takas eder, hızlıca tüketir ve sonrakine geçerdi. Eminim hayatımın ilk 15 yılında oynadığım kadar oyunu bir daha hiçbir zaman oynamamışımdır. Yüzlerce oyun alır, yüzlerce oyun satar, tek kuruş para kazanmaz veya kaybetmez, ama aylar dolusu içerik yutardık.

> "THIS IS GOOD... ISN'T IT..."



Okul, trafik, kavga eden ebeveynler ve beyinsiz arkadaşlara kıyasla dijital dünyada kartuşlar, CD'ler, floppy disketler, 8MB'lık memory card'lar, takırdayan sararmış klavyeler, kulağınızı çınlatan devasa CRT monitörler ve World Wide Web vardı! Aman tanrım! Bir nesil olarak kendimizi anlamsız duygusal çatışmalar ve statü peşinde koşan görmemiş insanların yıkıcı kovalamacalarına vermek yerine, Tekken'de en iyi kombolarda uzmanlaşmaya adamış gibiydik (ve hepsinin güzel techno müzikleri vardı - ciddiyim, düşününce sanki 90'lar boyunca hayatımın her saniyesi bir yerden tekno çalıyordu gibi hissediyorum).

RYO'ların hangilerinin daha derin olduğunu, hangi platform oyunlarının reflekslerime yaratıcı şekillerde hitap ettiğini, sevdiğim yapımcıların ne tür düşüncelerle bu şekilde oyun yaptıklarını anlayabilmeye başlamıştım. Tespitlerimi paylaşmak istiyor, hobim konusunda aklımı açabilecek, zekice muhabbetler edebilecek insanlar arıyordum. Oyun dergileri benim için başta okur, sonra yazar olarak tam olarak bunu sağladı. Etrafımdakiler oyundaki karakterlerin "kafalarının ne kadar iyi patladığıyla" ilgileniyordu. Kafalarının ne kadar iyi patladığıyla aslında ben de yakından ilgileniyordum ama büyük resmi de görebiliyor ve bunları konuşabileceğim bir platforma ulaşamıyordum.

İyi ya da kötü; oyunlarla büyüdüm, onları anladım, onları anlattım, onlardan öğrendim. Ve artık yoruldum. Umarım ben de parçası olduğum bu dünyaya iyi bir şeyler verebilmişimdir. Bana kazandırdığı arkadaşlıklar, dersler ve güzel anıların değerleri hiç yitmeyecek. Ama artık 25 yıl olmuş. Gözlerimi kapatıp, tanıdığım bir oyun serisinden epik bir sahne hayal etmek o kadar kolay geliyor ki artık. Yemin ediyorum, size bir sonraki 10 Assassin's Creed hikâyesini bir saatte yazabilirim ve abes durmaz. Artık biraz her şeyi zaten görmüş gibi hissetmekten, biraz içinde büyüdüğüm dünyanın artık benim gibileri istemiyor gibi görünmesinden, biraz da artık kendi hikâyemi yaşamak istediğimden, artık oyun oynayamıyorum. Kendimi bazen bir oyunu açıp, ana menüsünü gördükten sonra direkt kapatırken buluyorum. Günlük hayatım Dark Souls'tan daha sık ölünebilen, Metro 2033'ten daha fakir ve MGS'den daha absürt bir ülkede geçerken, ben artık ekranda çıkan tuşlara hızlıca basıp, efektlerin patladığı garip sahneleri daha fazla yaşayamıyorum. Benim için artık yeni bir oyun, yeni bir platform, yeni bir hikâye lazım - "henüz oynamadığım oyunlardan" hani.

Teşekkürler, sevgili okur. Seni özleyeceğim.

Cowabunga!



02/05 ŞUBAT

YER: LÜTFİ KIRDAR KONGRE VE SERGİ SARAYI

TARIK KAPLAN

GAMING İSTANBUL 2017

AVRASYA'NIN OYUN KÖPRÜSÜ

Hani bazen aylar öncesinden biletini alıp beklediğiniz, her geçen gün beklentilerinizin biraz daha büyüdüğü etkinlikler vardır... Sevdiğiniz bir sanatçının konseri, merakla beklediğiniz bir filmin gösterimi ya da bir tatil yolculuğu mesela. O gün gelip çatana dek merakınız artar ama bir yandan da şüpheye düşersiniz, "ya beklediğimiz kadar iyi olmazsa" diye. İşte ofis olarak o heyecanla beklediğimiz, "her şey yolunda gidecek mi" diye şüpheye düştüğümüz, eğleneceğimizden emin olmamıza rağmen bizleri bekleyen işler dolayısıyla ciddi panik krizleri yaşadığımız etkinlik Gaming İstanbul (GIST) 2017 fuarıydı. Baştan sona dopdolu geçen tam beş günün sonunda da fuarda yer alan herkesin ayaklarını dinlendirirken yüzündeki ifade aynı şeyi söylüyordu: Beklediğimize değdi! Burayı uzun uzun anılarla doldurmaktansa, fuara gelemeyenler için hayali bir canlandırma yapalım, gelebilenler için de güzel anıları tazeleyelim dedik.

COSPLAYLER

Oyun fuarı dediğin cosplaysiz olur mu? GIST bu konuda kendini aşmıştı bu yıl! İlk kez yapanından kaçıncı kostümü olduğunu hatırlayamayanlara, her yer yarı zamanlı ninjalar, emekli rock yıldızları, dünyayı kurtarmaya doymayan kahramanlar ve Joker'lerle doluydu. Müthiş emekler harcanan kostümleriyle kimisi önünü zor görse, kimisi ilgiden başını kaldıramasa da fuar onlar sayesinde çok renklendi. Cosplay camiasının ünlü isimleri de dolaştı etrafta ayrıca. Yarışma tarafı apayrı bir dünyaydı. Hepsinin nereden olduğunu çıkaramasak da bakarken dalıp gittiğimiz çok oldu.



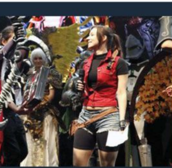
TURNUVALAR

Ziyaretçilere açık olan dört gün boyunca pek çok farklı firmanın ödüllü/ödülsüz turnuvaları yapıldı. Hemen her türün severleri kendilerine yeni oyun arkadaşları edindi, tanımadığı insanlara karşı mücadele etti ve bazıları yeteneklerinin karşılığını büyük ödüllerle de aldı. Oyunculuğun özellikle son yıllardaki evriminde tartışılmaz bir yere gelen rekabet faktörünü doyasıya yaşamak isteyenler GIST'te aradıklarını fazlasıyla buldu.



OYUN ÜNLÜLERİ

Oyun dünyasının farklı mecralarındaki pek çok tanınan ismi sevdikleriyle buluştu, fotoğraf çektirdi. Oyun ünlülerinin oyunların önüne geçtiği anlar da oldu ama yapacak bir şey yok; gösteri dünyası... Abartmak gibi olmasın, o beş günde GIST'teki ünlülerle çekilen selfie'lerin sayısı Kim Kardashian'ın Instagram koleksiyonuna yaklaşmıştır herhalde.



YENİ OYUNLAR, TEKNOLOJİLER & DONANIMLAR

Başta PSVR olmak üzere oyun dünyasına yeni giren donanımları, oyunları ve yeni deneyimleri birinci elden deneme şansı herkese açıktı. Sony'nin kendi standında ilk kez ***Horizon: Zero Dawn*** oynatması, dünyanın en zengin oyun şirketi Tencent'in yeni mobil MOBA'sını tanıtması ve yepyeni oyuncu aksesuarlarıyla pek çok büyük oyunun denenme şansı, oyunculuğun geleceğinin de hissedilmesini sağladı.

Dürüst konuşmak gerekirse cosplay kalitesi beklediğimin çok üzerindeydi.



AİLE BOYU OYUN

Fuarın en güzel yanlarından biri torunlarıyla gezen büyükanne ve büyükbabalarla, çocukları yeni bir oyunu denerken sohbet eden ebeveynlerle (ya da tam tersi!) ve her yaştan ortak tutkusu oyun olan insanlarla dolu olmasıydı. Çoğunluk tahmin edildiği gibi gençlerden oluşsa da, genel kanının aksine yetişkin birey sayısı da olağanüstüydü. Oyunculuğun aslında yaşa bağlı bir şey olmadığını ne kadar anlatmaya çalışsak da böyle bir ortamda herkesin bunu kendi gözleriyle görebilmesi çok ayrı bir etki yaratıyor elbette. Yaş, cinsiyet ya da başka türlü gereksiz ayrımların yapılmadığı bir atmosferde solumanın tadını çıkardık.

OYUN PİYASASININ BULUŞMASI

Tabii iş de konuşulduğu GİST'te. B2B tarafı, yani ziyaretçilere açık olan süreç boyunca arka planda devam eden kısım hem yabancı firmaları yerlilerle buluşturdu, hem de oyun sektörünü bir araya getirme, taze bağlantılar sağlama, bağımsız yapımcılara iş anlaşmaları yapma ve yayıncı bulma imkânı verdi. Fuarın çok fazla görünmemesine karşın en önemli kısımlarından biri de bu bağlayıcı özelliğiydi. Geçtiğimiz seneye göre ciddi anlamda gelişme kaydedilen yönlerden biri de buydu ayrıca. Daha fazla firmanın katılımı da böyle böyle sağlanıyor zaten. Ayrıca 1 Şubat Çarşamba günü gerçekleştirilen Geliştirici Konferansları da gayet faydalıydı.

GIST YALNIZCA ZİYARETÇİLER İÇİN DEĞİL, YERLİ VE YABANCI OYUN SEKTÖRÜ İÇİN DE OLDUKÇA ÖNEMLİYDİ.



4 gün boyunca çeşitli paneller de yapıldı, farklı alanlardan konuşmacılar çağırıldı.



ÖMER AKDAĞ

#OYUNGEZERGIST'TE

GIST'in kendisi keyifli, enerji doluydu ama bizim için de sanki ayrıca bir güzel geçti.

Öncelikle hemen girişteydi standımız, fuara gelen herkesin ilk önce bizi görüyor olması tatlı bir histi. Hem belki "Aa Oyungezer diye bir dergi varmış" diyenler olmuştur, yeni okur kazanmışızdır arada :kıps:

Bir canlı yayın maceramız oldu her şeyden önce. Ne yalan söyleyeyim, ya çıkacak teknik arızalardan ya da canlı yayın tecrübesi pek olmayan insanlar olmamızdan kaynaklı patlayacağını düşündüm en başta ama hiç de öyle olmadı. Başta kamera arkasındaki Yasin ve Cem'in ve de kamera önündeki Emre ve Baran'ın sayesinde çok da keyifli yayınlar yaptık. Ha tabii önce "Ya ben kamera karşısında rahat değilim" ayakları yapan, sonradan kafamı çevirip baktığımda yere uzanıp yabancı cosplayer'larla geyiklere daldığını gördüğüm Nurettin'i de unutmadık.

Arada kendi aramızda alakalı alakasız muhabbetler çevirdiğimiz de oldu ama daha çok röportajlarla geçti canlı yayınlar. Katılımcılar gelip fuarı nasıl bulduklarından, hangi oyunları oynadıklarından bahsettiler; cosplayer'lar yaptıkları şeyin keyifli yanlarından ve zorluklarından söz ettiler... Sayısız başarılı Türk cosplayer'ın yanı sıra Enji Night, Leon Chiro gibi dünyaca ünlü isimleri de ağırladık stüdyomuzda. Özellikle Nurettin'le Leon arasında enteresan bir kimya oluştu ama hayırlısı bakalım (Youtube kanalına da koyduk videoyu bu arada, izlemek isterseniz: **tinyurl.com/ogz-113-cosp).**

Onun dışında eski Oyungezer insanlarıyla birlikte tekrardan kamera karşısına geçmek de güzeldi tabii ki. Serpil ve Tuğbek'in kolundan tutup getirdiği Sinan neler yaptığından bahsetti mesela. Sarp bir görünüp kayboldu (önümüzdeki ay FRP oynatıyorsun bize değil mi Sarp!). Ondan sonra Enis de uğradı, ex-ekürisi Emre'yle karşılıklı gözyaşlarına boğuldular (yalan). Daha mı sık beraber video çeksek, ne yapsak?
(Sinan'ın video şu: **tinyurl.com/ogz-113-sinan**
Enis'in video da şu oluyor:
tinyurl.com/ogz-113-enis)

Elbette ki GIST'te standı bulunan birçok oyun geliştiricisi dostumuzu da konuk ettik. Geliştirdikleri oyunlardan, hedeflerinden ve daha birçok şeyden bahsettiler. Arada eSpor takımı Crew da uğradı yanımıza. GIST etkinliğinin düzenlenmesindeki başrolleri paylaşan Cevher ve Meriç Eryürek, Wargaming'in Avrupa Sözcüsü Tom Putzki gibi önemli isimleri ağırlamak da ayrıca gurur vericiydi (aslında ben size hepsinin özetinin olduğu bir video linki vereyim mi en güzeli:
tinyurl.com/ogz-113-ozet)

"Canlı yayın dışında neler yaptınız peki?" diye sorarsanız... İki tane televizyonumuz vardı, açtık birine FIFA'yı ötekine PSVR'ı, insanlar gelip geçip oyunlar oynadılar. Ama buradan FIFA'da maç yapmadan önce çaktırmadan bir yarıyı 10 dakikaya ayarlayan arkadaşlara sesleniyorum; ya birader oturup saatlerce maç etmeye mi geldiniz koca fuara yahu ^_^ PSVR oynatıyor oluşumuz da bayağı ilgi gördü yalnız bu arada. Her yaştan oyuncunun bu yeni oyun teknolojisine ilgi duymasını görmek güzeldi, sayısız insana kısa süreyle de olsa daha önce tatma fırsatı bulamadıkları bir şeyi denetebilmiş olmak güzel hissettirdi. Çoğu insan da gayet sevdi olayı, buradan Sony'ye sesleniyorum, PSVR satışlarından biraz komisyon ateşlersiniz artık!

Bunların da dışında yaptıklarımız içinde en uzun uzun bahsedilmeyesi ama en güzel şey, gelip geçenlerle muhabbet etmekti elbette ki. Her ne kadar karşı standdan gelen bin desibellik sesler arasında boğazlarımız biraz tahriş olsa da gelip oyun, film, anime, her türlü muhabbet çeviren herkese selam olsun. Seneye de bekleriz kesin.







Soldan sağa doğru; Cindy, Türk Prompto, Gladius.

ZİYARETÇİ SAYISI 82,417





OYNANABİLEN OYUN SAYISI: 87





KATILAN FİRMA SAYISI 29





TURNUVALARDA DAĞITILAN TOPLAM ÖDÜL 263.000 TL

ÖDÜLLÜ TURNUVA SAYISI: 5

GÖSTERİLEN BAĞIMSIZ OYUN SAYISI 30

FUARA KATILAN ÜNLÜ SAYISI 410



KATILAN BASIN MENSUBU SAYISI: 509

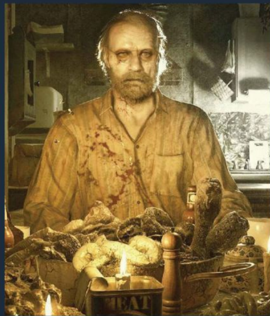
*Yukarıdaki istatistikler yalnızca fuarın normal ziyaretçilere açık olan B2C kısmına aittir. Turnuvalarda dağıtılan ödüllerin tamamı nakit değildir. Dolar cinsinden dağıtılan ödüllerin değeri güncel kurla TL'ye çevrilmiştir.



BU AY *Ne oldu?*

ŞUBAT AYI GİBİ BİR ŞUBAT AYINI GERİDE BIRAKIRKEN SAYFANIN BÜYÜK KISMINI GÜZEL HABERLERİN KAPLIYOR OLMASI NASIL SEVİNDİRİYOR BENİ ANLATAMAM. ASLINDA BİRAZCIK DA HİLE YAPIP CAN SIKACAK BİR İKİ HABERİ BURAYA ALMAMAYI TERCİH ETTİĞİMİ DE İTİRAF EDEYİM AMA GÜNLÜK HAYATTA ZATEN YETERİNCE KÖTÜ HABER ALIYORUZ, BARİ BURASI BİZE KALSIN DEĞİL Mİ? DOLANDIRMADAN BOLCA OYUN DUYURULU, BİRAZ DEDİKODULU, UMUT VAADEDEN HABERLERLE DOLU ŞUBATIMIZA BİR BAKALIM.

TARIK KAPLAN



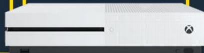
1 **Resident Evil 7**'nin korsana karşı koruma için kullandığı Denuvo, oyunun çıkışından 1 hafta sonra kırıldı. Daha da kötüsü **Denuvo**'nun sitesinde bir hata sonucu firmanın mailleri, firma çalışanlarının iletişim adresleri gibi bilgiler yayınlandı. Gidişatları pek iyi değil gibi ama bakalım.



2 Bir sürü çıkış tarihi açıklandı bu ay! Crash Bandicoot'ların yeniden yapımı **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** 30 Haziran'da çıkıyor örneğin. **Syberia 3** için de en nihayet bir tarih geldi: **20 Nisan.** 10 Mart'ta PS4 için çıkış yapacak olan **NieR: Automata**'nın PC sürümü de aynı gün çıkacakmış ayrıca.

3 Steam'in patronu **Gabe Newell**, daha önce de olduğu gibi **mod yapımcılarına para ödenmesi** konusunu yeniden gündeme getirdi. Daha önce bu konudaki girişimlerinin başarılı olmadığını itiraf etse de konunun peşini bırakmaya niyetli de değil kendisi: ***tinyurl.com/ogz-113-newell***

4 Microsoft'un bu nesil konsol piyasasındaki en son kozu olacak **Xbox One Scorpio**, **E3 2017** fuarında gösterilecek gibi görünüyor. **11 Haziran** tarihinde yapılacak Microsoft basın konferansında gözler yeni Xbox'ı arayacak. Yanında şöyle şahane oyunlar da duyururlarsa tadından yenmez.



5 **League of Legends**'ın 3 kez şampiyonluğa ulaşan tek takımı SKT T1'in yıldız oyuncusu **Faker**, ilk kez **Twitch** üzerinden yayın yaptı bu ay ve aynı anda da bireysel bir yayındaki izleyici rekorunu kırdı. 245 bin kişi aynı anda izledi yayınını, neredeyse bir il nüfusu yani (koca Bayburt 90 bin ey Tarık! - Ö).



6 Bahar aylarında Steam'in bağımsız geliştiriciler için en önemli hizmetlerinden biri olan **Greenlight** sisteminin değişmesi planlanıyor. **Steam Direct** adındaki yeni sisteme geçildiğinde yapımcıların bir kez değil, her oyun için ayrı ayrı para ödemesi gerekecek. Steam'in değişimleri hız kesmiyor anlayacağınız.

7 **Playstation Now**'ın **PS3** ve **Vita** için kaldırılacağı açıklandı. Yani bulut üzerinden oyun yayını sağlayan hizmet artık yalnızca **PS4 ile PC** arasında olacak. Şansıma mıdır bilmiyorum, bunu kullananla hiç karşılaşmadım şu ana dek.





8 Son oyunuyla bazı iyileşmeler gösterse de genel bir hayal kırıklığı yaratan ve satış rakamlarında da yapımcısını memnun etmeyen **Call of Duty** serisi özüne dönüyor gibi duruyor. Yeni CoD oyununu yapacak olan **Sledgehammer Games**'in başındaki **Michael Condrey**, Twitter'dan verdiği cevapla yeni Call of Duty'nin "yerde" geçeceğini söyledi. Haydi tekrar heyecanlanalım CoD denince, yaparsınız!



11 Biraz da dedikoduya girelim, oyun dünyası sever bunları bilirsiniz. **Pewdiepie** (kim olduğunu anlatmaya çalışmıyorum artık) Fiverr adlı site üzerinden iki kişiye ellerinde "Tüm Yahudilere ölüm" yazan bir pankart tutmaları için kiralayıp bunun videosunu yayınlayınca, Youtube'a özel programı **"Scarce Pwediepie"**ın gelecek **sezonu iptal edildi** ve Disney'e ait Maker stüdyosu da artık kendisiyle çalışmayacağını açıkladı. Yorumlar falan gırla, tahmin edersiniz: **tinyurl.com/ogz-113-pewdiepie**. Şu da kendisinin yanıt videosu: ***tinyurl.com/ogz-113-pewdiepie2***

14 Bu yıl 20.'si düzenlenen **DICE ödüllerinde** Yılın Oyunu ödülünü **Overwatch** kaptı. Şaşırdık mı? Hayır. Onunla birlikte 4 ödül kazanan diğer bir yapım da **Uncharted 4** oldu. Tüm ödül sahiplerine şuradan bakabilirsiniz: ***tinyurl.com/ogz-113-dice-odul***

15 Haziran ayında gerçekleşecek olan **E3 2017** bu yıl ziyaretçi girişine de tamamen açık olacak, buna karşın yalnızca **15 bin adet** bilet basılacağı duyuruldu. Ucuz da olmaz şimdi onlar.

16 Konfetiler nerede? **CD Projekt RED**'in piyasaya değeri **1.6 milyar dolar**ı, dolayısıyla da Japon devi Capcom'u geçti! Biz niye bu kadar seviniyoruz? E biri kazanacaksa onlar olsun da bu gözler daha çok şaheser görsün diye tabii!

9 **Bethesda** adeta motor takmış öğrendiğimize göre. Stüdyo şu aralar tam 7 ayrı proje üzerinde çalışıyormuş. Bunların biri **Fallout 4 VR**, biri **Skyrim'in Switch versiyonu**. Todd Howard bir mobil oyun üzerinde çalıştıklarını ve iki projenin de Bethesda tarzı oyunlar olduğunu ama şu ana kadar yaptıkları her şeyden de büyük olacaklarını ekledi.



12 Yapımına başlanan süryle oyun var! **Payday 3** geliştirilmeye başlandı, FTL'in yapımcısı yeni oyunu **Into the Breach**'i duyurdu, **Project Cars 2** resmileşti, **NFS**'nin yeni oyununun 2018 mali yılında geleceği öğrenildi, Square Enix'in **Hideo Baba'yla yeni bir oyun** yaptığı açıklandı (Kojima değil, soyadı Baba). Sonbaharda da **Dungeons 3** var...



10 **Just Dance'in 2017 Dünya Kupası** (evet, böyle bir kupa varmış) sonuçlandı ve şampiyon 16 yaşındaki **Umutcan Tütüncü** oldu! Tebrikler! Ama şans tabii... Zira Ömer bizim partide Just Dance kasarken sakatlanmasa Umutcan zor alırdı kupayı.

13 **Nintendo Switch**'in olması gerekenden çok daha erken bir kutu açılış videosu yayınlandı bu ay. Videoyu yayınlayan kişi ürünü satın almıştı ama sonradan aldığı ürünün aslında bir dağıtıcıdan çalındığı ortaya çıktı. Polis soruşturma başlattı, Switch çalındığı yere iade edildi. Bizler de yeni konsolun kutu açılışını birkaç gün erken görmüş olduk. Hayatımızda çok bir şey değişmedi yani.





NURETTİN TAN

OCULUS'UN GERÇEK BABASI KİM?

Kıymete binen Rift'in vesayet kapışması

Herkesin kahramanları vardır. Hatta bu kahramanlar hayatımıza sadece belirli alanlarda girmekle kalmaz, yaşımız ilerledikçe çeşitlilik de gösterirler. Sizin de kendinize örnek aldığınız ya da en azından saygı duyduğunuz tanınmış kişiler mutlaka vardır. Misal çocukken idolüm Kara Şimşek'in sürücüsü Michael (**David Hasslehoff**) idi (fotoğraflarda onun gibi poz vermeye çalışırdım hehe). Michael zamanla yerini Örümcek Adam'a bıraktı, o bayrağı başkasına devretti ve hikâye böyle devam etti. Şu anki yaşımda ve oyun piyasasını baz aldığımdaysa o kişi **John Carmack** oluyor. Olağanüstü zekâsı onu garip davranışların insanı yaparak egosunu göğe çıkartmış olsa da, kendisi sadece *Doom* ve *Quake*'in yaratıcısı olmakla kalmamıştır. *Half-Life*, *Medal of Honor* ve *Call of Duty*'de bile onun yazmış olduğu bazı motorlar kullanıldı ki, bu onun oyun dünyasına yaptığı inanılmaz katkıların sadece bazıları... **John Carmack** şu anda Oculus VR Inc.'te Teknoloji Müdürü olarak çalışıyor ve eski çalıştığı şirket Zenimax'ın açtığı 4 milyar dolarlık bir tazminat davası yüzünden başı belada. Hatta beladaydı diyeyim, zira dava yakın zamanda Zenimax lehine sonuçlandı ve Carmack sonuca ateş püskürdü.

Her şey efsanevi şirket id Software'in ZeniMax'e satılmasıyla başladı. Biliyorsunuzdur belki, Zenimax *Dishonored*'i yapan Arkane Studios'un ve Bethesda Softworks'ün bağlı olduğu ana şirket. Zaten bana göre Carmack'ın en büyük hatalarından birisi zamanında id Software'i elden çıkarmış olmasıdır. Buna sebep olarak id Software'in Activision gibi kendine ait FPS markaları olan firmalarla çalışamadığını, çünkü bu şirketlerin kendi patentlerine odaklandıklarını belirtmişti zamanında. Sonunda da ZeniMax ile mutlu şekilde anlaşmıştı. Ama bu mutluluk Oculus Rift çıkana kadar sürecekti...

SANAL GERÇEKLİK UZAK DEĞİL, SADECE DESTEK ARIYOR

Olayların başlangıcı şu şekilde: Carmack sanal gerçeklikle halihazırda ilgilenirken bir forumda

Oculus'un kurucusu **Palmer Luckey**'le irtibata geçiyor. Luckey, ellerindeki prototipi Carmack'e gönderiyor ve ZeniMax'le dolaylı iletişimleri de bu şekilde başlıyor. Luckey umutlu, Luckey kendini şanslı hissediyor çünkü geleceğin oyun teknolojisi olarak değerlendirdiği sanal gerçeklik başlıkları için piyasanın en önemli isimlerinden John Carmack'ın ve onun arkasındaki büyük firma ZeniMax'in desteğini alacağını düşünüyor. ZeniMax projeye ilgi göstermesine gösteriyor ama Luckey'nin beklediği heyecan düzeyinde değil... Doğrusunu söylemek gerekirse ZeniMax dahilinde onunla aynı heyecanı paylaşan bir tek John Carmack var. Dolayısıyla firma da, üstadı Oculus'la ilgilenmesi için tek başına projeye atıyor...Yani koca proje için başka personel ayırmıyor ve daha o an sanal gerçekliğe çok da sıcak bakmadıkları anlaşılıyor. Bu dönem boyunca Oculus'un kurucusu Luckey'nin de inkâr etmediği şekilde Rift'in geliştirilmesinde John Carmack'ın büyük katkısı oluyor. Tek başına göreve çıkan Carmack gelecek gördüğü bu teknoloji için bireysel olarak kafa patlatıyor. Nihayetinde ZeniMax ile Oculus masaya oturuyor fakat anlaşmaya varamıyorlar. ZeniMax tarafının söylediğine göre Oculus yarı yarıya ortaklığı kabul etmediği için anlaşma olmuyor.

Akabinde Oculus Kickstarter'da kendine destek aramaya başladı ve daha bir gün bile dolmadan hedefledikleri paraya ulaştılar. John Carmack ZeniMax'in yetersiz desteğinden sıkılmış olacak ki firmayı bırakarak Oculus VR Inc.'e geçmeyi tercih etti. Bütün bu dediğim olaylar 2013 yılında yaşandı (Kickstarter 2012 gerçi) ve bu süre boyunca ZeniMax dava açmayı aklından bile geçirmedi... Ta ki... Ne hikmetse Facebook, Oculus VR Inc'i 2014 yılında 2 milyar dolar ödeyerek satın alana kadar...

Muhtemelen sanal gerçeklik pazarının patlayacağını düşünüp gerekli desteği vermekten çekince duyan ZeniMax, VR teknolojisinin giderek önem kazanması ve Facebook gibi devasa bir şirketin Oculus'u satın almasıyla elinden kaçırdığı fırsatın ne olduğunu yavaş yavaş anladı. Bu yüzden Oculus'un yaratılmasında çok önemli katkılarda bulunduklarını iddia ederek, Oculus VR Inc.'e cihazın tüm haklarının kendilerine geçmesini talep eden 4 milyar dolarlık bir dava açtılar. Heyhat, dava Oculus ve ZeniMax arasında dönmekten çok John Carmack ile ZeniMax'i karşı karşıya getirmişti. Çünkü Zeni, Carmack'i kendileriyle çalışırken cihaz için hazırladığı kaynak kodlarını şirketten ayrılırken çalmakla ve hatta davanın açılacağını duyduğunda bilgileri silmekle suçluyordu.

KIZIŞAN İLİŞKİLER

Dava süresince iki taraf arasında sık sık atışmalar oldu, hatta Facebook'un kurucusu **Mark Zuckerberg** de dava sürecine katılarak ifade vermek zorunda kaldı. Dava kayıtlarında söylediği iddia edilen şeyse; ZeniMax'in yoktan var ettiği bu şikâyetin aslında Oculus'un ne kadar önemli bir firma olduğunun ispatı olduğuydu.

Oculus cephesiyse kendilerine açılan sabır ve ileri görüşten yoksun, uzmanlıktan uzak insanların cihazları üzerinden kâr sağlamaya çalışmalarının üzücü olduğu belirtmişti. Carmack ise... Sessizdi... Ta ki dava sonucu açıklanana kadar...

Çünkü Oculus davayı kaybetti ve ZeniMax'e 500 milyon dolar ödemek zorunda kaldı. Carmack Facebook'tan yazdığı uzun mesajında (ki çok Facebook kullanmaz, profili herkese açıktır, yazdıklarını görebilir ve kendisini takip edebilirsiniz) mahkeme bilirkişisinin konuya hâkimiyetine ateş püskürdü. Bunu rahatlıkla anlayabiliyorum çünkü Carmack sektörde bulunan en tecrübeli insanlardan birisi... ZeniMax'te kullanılan kodla Oculus Rift'te çalışmaya başladığı kodlar arasında bağlantı olmadığını, Oculus çalışanlarının id'in C++ VR kodunu kullanmadıklarını ve bu yüzden mahkemece atanan bilirkişinin iki alakasız kodun DNA'sını değiştirerek nasıl birbirine benzetebileceğini dinlemeyi merak ettiğini belirtti. "Ayağa kalkıp "Yalan söylüyorsunuz!" diye bağırmak ve bir bilgisayar bilim insanı olarak kendisinin kodlama mitodolojisine meydan okumak istediğimi hissettim" diye belirtti üzerine. Carmack'a göre bilirkişinin anlattıkları o kadar aptalcaydı ki torununun mafya tarafından kaçırıldığını ve bu yüzden zorla fikir belirtmek zorunda kaldığını düşündüğünü bile söyledi.

Sonuç değişmedi ve Oculus kaybederek 500 milyon dolar ödemekle cezalandırıldı. ZeniMax ise "Oculus Rift'in ZeniMax teknolojisi üzerine kurulduğu ispatlanmıştır" diye bir açıklama yaptı. Teknolojinin bütün yükünü Carmack tek başına çekmişken o esnada ZeniMax çatısı altında çalışıyor olması, elbette teknolojinin bu firmada yeşerdiği anlamına gelmiyor. Lakin olan oldu ve Oculus kaybetti... Elbette 500 milyonu Facebook rahatlıkla ödeyebilir ama bu zararı karşılamaları için hem Carmack'ın hem de Oculus VR Inc.'in sıkı çalışarak beklentilerin üzerinde işler çıkarması gerekecek.

BÜTÜN BU DAVALARIN DA OCULUS PİYASANIN EN DEĞERLİ SANAL GERÇEKLİK CİHAZLARINDAN BİRİ OLDUKTAN SONRA BAŞLAMASI GERÇEKTEN MANİDAR.



John Carmack gibi dahi bir zihinden çıkan fikirlerin dava konusu olması üzücü ama beklenmedik değil.



Arada bir bilerek tur kaybetmek ve rakibinizin elindeki kartları tüketmeye çalışmak The Witcher 3'ten beri değişmemiş ve hâlâ işe yarayan nadir taktiklerden biri.



GWENT

Kağıt üzerinde canavar avı

CAN ARABACI

Sakin bir geceydi. Dışarıda hana ismini veren meşhur 7 kedinin kuduruşunu ve ara ara tıslaşmalarını duymak mümkündü. Hanın kapısı sertçe açılınca kapının yanında miskin miskin kendini yalayan iki kedi kaçıştı. İçeri beyaz saçları kanla lekelenmiş, sırtında iki kılıç asılı bir adam girdi. Kemerindeki kancaya üzerinden hâlâ kanları damlayan bir lekker kafası asılıydı. Bu korkunç görüntü karşısında bütün han gerilmişti. Bu bahsettikleri o witcherlardan biri olmalıydı. Gerginliğim zırhlı mutant gözlerini bana dikip masama yanaştığında daha da arttı. Nekker kafatasını kancadan çıkartıp masanın kenarına koydu ve gözlerimin içine baktı. Gözleri bir kedininki gibi inceydi. Sonraysa bana *hiç beklemediğim o soruyu sordu: "Biraz Gwent oynamaya var mısın?"*

The *Witcher 3* oynayanlar ikiye ayrılır derler: Oyunun kendisi kadar Gwent'e de kapılmış olanlar ve bu kart oyunundan mümkün olduğunca uzak durmaya çalışanlar. Eğer ilk kesimdenseniz hayatına mini bir kart oyunu olarak başlamış olan Gwent'in büyüyüp koca bir oyun haline gelişini de sevinçle karşılaşmışsınızdır zaten. Ben şahsen oyunun fiziksel ek paketleriyle gelen destemi kucaklamış ve geçtiğimiz Gamescom'da oyunu denedikten sonra daha da heyecanla dolmuştum. Ancak nedense kapalı betaya en baştan davet edilmeme rağmen bu yazıyı üstlenene kadar başına çok da oturasım gelmedi. Neden mi? Cevabı birazdan...

Aslında ana mantığı hâlâ aynı Gwent'in: Kendinize bir deste türü seçip sonra o destede olmasını istediğiniz kartları belirliyorsunuz. Rakibinizden yüksek puanı elde etmeye çalışıp, iki tur kazandığınız zaman da galibiyetle sonraki maçlara doğru yol alıyorsunuz. Gayet tanıdık aslında, değil mi? Değil... Çünkü bu ana mantık dışında neredeyse herşey tamamen değişmiş durumda. Eski taktikleriniz, eski mekanikler bu yeni Gwent'te işe yaramıyor ve tamamı çok daha kompleks bir hale gelmiş.

The Witcher 3'teki deste fraksiyonları burada da yine kendini gösteriyor ancak oynayış şekilleri bir hayli farklı. Mesela ben Northern Kingdoms'da Spy kartlarını kullanarak ilk elden elimi güçlendirecek kartları çekip, mümkünse rakibe kart harcatıp ilk turu bilerek kaybettikten sonra ikinci ve üçüncü turlarda asıl gücümü gösterme üzerine bir taktik izlerdim genelde. Buradaysa Spy kartlarının işlevi komple değişmiş olduğundan bu taktiği yapmak imkânsız. Sadece Spy kartları değil, çoğu kartın işlevi de farklı zaten. Artık kartların Bronze, Silver ve Gold olmak üzere üç seviyesi var mesela. Çoğu yeni mekanik de bu seviyelerin üzerinden dönüyor. Gold kartlara herhangi bir müdahalede bulunamıyorsunuz ancak Silver ve Bronze olanları güçlendirmek ya da zayıflatmak mümkün.

CD Projekt RED'in söz verdiği, lakin betada deneyemediğimiz için merakla beklediğimiz bir diğer özellikse senaryo modu. *The Witcher 3*'ün yazar takımından ufak bir ekip Gwent için ayrı bir senaryo yazmaya oturmuşlardı son baktığımızda. Bu modda destelerimizi kurmak için gerekecek bazı temel kartları da kazanacağımızı ve oyunun Pay-2-Win'i desteklemeyeceğini söylemişlerdi. Açıkçası oyunun verdiği günlük görevlerde kazandığınız maçı değil de raundları sayıyor olması ve her fırsatta size bir şeyler hediye ediyor olması güzel; ancak yine de sağlam bir deste kurmadan önce oyuna birkaç saat yatırım yapmanızı gerektirmesi ve şimdiden çok hızlı değişen meta durumunu takip etmek durumunda bırakmasıyla biraz daha ciddi ve rekabetçi oyunculara hitap ediyor gibi duruyor açıkçası. Yine de umudunuz sönmesin; zira CD Projekt oyuncuları her zaman dinleyen bir firma ve bunu beta aşamasında da kanıtladılar. İster ciddi ister casual olsun, eninde sonunda herkese hitap edecek bir Gwent'in piyasaya çıkacağına dair pek bir kuşkum yok.

OYUN EZER

FALLOUT 4



AYIN EZENİ:
ONUR KAYA

Canımız Bethesda oyunları, haritanın öbür ucundaki mağarada yere bıraktığımız mermi kovanını bile hatırlayan motorlarıyla çok sistematik oyunlardır. Lakin sistematik olmanın da bir adabı olmalı. Oyunu kâğıt üzerine dökünce karşınıza çıkan matematik ile sanat arasında, bir denge olmalı. Devasa dünyalarını hikâyelerle doldurma konusunda şimdiye dek hiç elini korkak alıştırmamış olan Bethesda'nın tam da "işlerinde uzmanlaştılar" derken bu dengeyi *F4*'te allak bullak etmiş olması benim için son yılların en büyük şakası cidden. Düşünün, oyuna başlamışım, grafikler, atmosfer, oynanış falan *Fallout*'tan beklediğimin üzerinde. Öyle mest olmuşum ki Bethesda'nın beni böyle şımartmasıyla, oyunun içeriğini tüketmeye kıyamadım. İlk kırılma noktasının orada gerçekleşeceğini düşünerek Diamond City'ye gitmedim, çok açılmadan kendimi hazırladım. Bilmiyorum ki o içerik aslında "Yoğ!" Obsesif kompulsifiz dediysek, yüz saat vida ve tutkal aramaktan keyif alırız demedik, bunun farkındasınız değil mi pek sevgili Todd Howard ve yancıları?

"Merhaba, adım Onur..."

Neyse devam edeyim, Sanctuary dolaylarında, oyunun rastgele ürettiği hikâyesiz görevlerle az buçuk güçlendim. Sonunda "Murphy Ana!" dedim, "Gidiyorum ben!" ve açıldım kuraklığın okyanusuna. Oyunun tasarımdaki başarısına salya akıtıyor, post-apokaliptik dünyasının kenarına köşesine saklanmış küçük, güzel hikâyeleri tecrübe etmek için sabırsızlanıyorum. On saat geçti hâlâ sabırsızım. Yirmi saat geçti, tık yok. İnsanlar evinde çiftçilik yapadursun, ben macera arayıp bulamıyorum. Sözde RYO diye aldık bunu. Sonuçta oyunun rastgele ürettiği hikâyesiz görevlerin hikâyeli olanlardan temelde hiçbir farkı olmadığını ve üstüne sayılarının Bethesda standardının altında olduğunu anladığım süreç boyunca suratımdaki hevesli yavru köpek bakışı, yerini karnı tok kedi vurdumduymazlığına bıraktı.

Ha, içerik az ama öz olsa yüreğim yanmaz. Sadeleştirilmeye çalışılırken katledilmiş diyalog sistemini kullanarak kiminle konuşursam konuşayım, edilen bir kelime kalmadı aklımda. Hayır, tamam, Bethesda olunca insan aman aman bir yazım beklemiyor ama komple boşlamayaydınız be yahu? Bütün görevler "mekâna git, herkeşleri vur" rutinine bağlamayaydı nihayetinde? Ha bir şeyler yazmışsınız evet ama diyaloglara replik, görevlere metin değil, bilgisayarlara e-mail yazmışsınız. Maşallah robot mürettebatlı gemininki hariç hiçbir görev de aklımda kalmadı. Preston Garvey haricinde hatırladığım karakter de yok ki onun durumunda da bu, yazımının edebi olmasından değil, kendisine duyduğum nefretin ebedi olmasından kaynaklı. Yardım falan etmeyeceğim kardeşim yerleşkelere! Yolda bulduğun adamı general ilan etmişsin, bütün ayak işlerini ona yaptırıyorsun! De get!

"Ben bir envanter düzenleme bağımlısıyım..."

Hadi tamam ana oyunda bir halt yediniz. O sonradan sayısını artırdığınız ek paketlerde bari durumu düzeltmeye çalışsanıza? *Automatron*'a bakalım mesela. 5 saat sürüyor, bir başında bir sonunda diyalog var. Arası? Arasında konuşma yok. Taktik maktik de yok. Bam bam bam! *Nukaworld*? Ana oyundan daha bile güzel tasarım öğelerine sahip, bakmaya doyamadığınız mekânlar var ama her birine birer tane görev serpiştirip geçmişler. "Şimdiye kadar bir DLC için yaptığımız en büyük harita burada!" diye lanse ettiğiniz *Far Harbor*? Neredeyse ana oyunun yarı fiyatına ama topu topu 10 saatlik içerik sunuyor. Kalan paketler de oyuncuların yaptığı modların "resmileştirilip" satılan versiyonları. Nerede kardeşim benim zamanında beş dolara alıp duygulana duygulana 6-7 saat oynadığım *Dead Money*? Yazımıyla mest eden *Old World Blues*? Bana her yerden ipucu toplatıp efsane bir kapanış yapan *Lonesome Road*? İnadına mı yapıyorsunuz? Açıklama bekliyorum Todd Howard Bey! İtiraf edin, stajyerlere yazdırdınız değil mi her şeyi? Ne olur şamarladık deyin kerataları! Lütfen?

İyi olmuş güzel olmuş da, yeni Nuka Cola çeşitlerine kafa yordukları kadar görev tasarımına kafa yorsalardı keşke.





Oyunun en coşkulu anı ve hayır, bu bir spoiler değil...

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

ÜZGÜNÜM MARIO AMA PRENSES BAŞKA BİR METROPOLDE

SUPER MARIO ODYSSEY

Şehir mantarları

ÖMER AKDAĞ



Wii U'nun çıkışının ardından oyuncular tam teşekküllü bir *Mario* için bir yıl beklemek zorunda kalmışlardı, Switch'te öyle olmayacak neyse ki, yalnızca birkaç ay bekletecek. *Super Mario Odyssey* şimdiye kadar gördüğümüz bütün *Mario*'lardan iki açıdan çok farklı.

Birincisi oyun dünyasın yaratılırken gerçek dünyadan ilham alınmış. 90'ların başında Philips CD-i için yapılan ve iptal olan *Wacky Worlds* diye bir oyun vardı, onu saymazsak bu gerçek dünyadan ilham alma olayı *Mario* serisi için bir ilk. Bunu taze bir hava olarak mı göreceğiniz yoksa irite edici olarak mı bulacağınız size kalmış. Hoşnut olmayan insan sayısı az değil ama hoşnut olmamak derken "keşke böyle olmasaydı ama *Mario* sonuçta, kesin süper olur" minvalindeki yorumlardan bahsediyorum. Yoksa bu tercih nedeniyle oyunu dışlayan Mario sever pek göremezsiniz.

İkinci konuysa *Odyssey*'nin açık dünya yapısında olacak olması. Bu durum seri için ilk değil ancak çok uzun zamandır bu şekilde bir tercih yapmıyordu Nintendo. Şahsen son çıkan *3D World*'ün özene bezene işlenmiş bölümlerini düşününce açık dünya yapısının Mario'ya o kadar da yakışmayacağı gibi, temelleri çok da sağlam olmayan bir izlenime sahibim. Ancak en sevilen (ve benim oynamadığım) *Mario*'lardan *Super Mario 64* ile *Super Mario Sunshine*'ın bu yapıda olduğunu düşününce... Sanırım bu izlenimciğimi kısık sesle dile getirsem daha iyi olacak.

Odyssey hakkında o kadar da fazla şey bilmiyoruz şu an için. Bildiğimiz en önemli şeylerden biri nasıl *3D World*'de kedilik ön plandaysa burada da Mario'nun şapkasının oynanışta temel bir yere sahip olacak olması. Silah veya platform basamağı olarak kullanabileceğiz kendisini.

Ne olursa olsun bir ana *Super Mario* oyununun mükemmel çıkmaması tarihte görülmemiş bir şey, onu da unutmayalım. Hem yenilikçi bir konsol olan Switch'e de oldukça uygun olacağa benzer oyun, göreceğiz bakalım.







TÜR: Platform / Macera **YAPIM:** Nintendo EPD **DAĞITIM:** Nintendo **PLATFORMLAR:** Nintendo Switch **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017 son çeyrek

TÜR: Macera **YAPIM:** Rare Ltd **DAĞITIM:** Microsoft Studios
PLATFORM: Win, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

SEA OF THIEVES

Microsoft en son elini yeni bir konsepte attığında, bu oyun *Ori and the Blind Forest* olmuştu ve Ori her açıdan çok başarılı bir yapım olarak karşımıza çıkmıştı. Şimdi de *Sea of Thives*, Microsoft'un elinden tuttuğu bir başka konsept olarak büyük umutlarla çıkıyor karşımıza.

Sea of Thieves, açık dünya konseptini korsanlarla harmanlayan ve bunu yaparken de farklı oyuncularla sizi aynı gemide, grup halinde harekete zorlayan ilk oyun. Geminizi hareket ettirmek için birine, yelkenler için birine, toplar için başka birine ihtiyaç var. Şanssız tayfalarsa alt katta delik tamir etmek zorunda, online miçoluk keyi zirvede olacak yani.

Şu ana kadar elimizdeki bilgilere göre sahip olabileceğiniz bu grup en fazla 6 kişiden oluşabiliyor. Geliştiriciler sanıyorum ki 6-7 kişinin üzerine çıkmaya pek hevesli değiller zira bunun sosyal etkileşimi düşürüp "aşiret" gibi davranmayı teşvik edeceğini düşünmüşler ki benim korkum da oyunun bu hale gelmesi. Yine de çok kişili oynamak zorunda değilsiniz. Tek başınıza bir gemi de alabileceksiniz ancak sanırım sandal gibi bir şey olacak o. Olmazsa da tek başınıza delikleri kapatmayı mı yoksa dümenin başında gözyaşı mı dökmeyi mi tercih edersiniz onu bilemem.

Oyunda tek derdiniz başka korsanları alaşağı etmek değil elbet. Elde edeceğiniz haritalarla hazine avcılığı yapacaksınız ama dikkatli olmanız gerek; başka bir korsan grubu size saldırabilir ve lanet olası silahlar tek atıyor. Yine de, sanırım hiçbir şey hazinenizi sattıktan sonra meyhaneye gidip bir-iki şişe romla sarhoş olmak kadar güzel olmayacaktır. Evet, o da var!

Öte yandan detay düzeyini bilmesek de geminizin içini düzenleyebileceğiniz ve bunu yaparken kullanacağınız eşyaları oluşturabileceğiniz bir "crafting" sistemi olacak. Özelleştirme bununla sınırlı değil, karakter özelleştirmelerinin de mümkün olduğu kadar detaylı olacağı belirtilmiş.

Yakındaki oyuncularla görüşmek için sesli chat sistemi de olacak ancak haritanın büyüklüğü muamma. Böyle bir konsept için devasa bir harita gerekli, olacak mı göreceğiz. Sonuçta *Sea of Thieves*, deniz kokusunu sevenlerin merakla beklemesi gereken bir oyun. Takipte kalmanızı öneririm. **BUĞRA**





XENOBLADE CHRONICLES 2

Xenogears'ın ruhani devamı olan *Xenosaga*'nın ruhani devamı olan *Xenoblade*'in ruhani devamı olan *Xenoblade X*'in değil de, bir önceki adıma geri dönülerek *Xenoblade*'in direkt devamı niteliğindeki *Xenoblade 2*, Batı'daki adıyla *Xenoblade Chronicles 2* duyuruldu geçen ayki Nintendo Switch lansmanında.

Nintendo'nun *Final Fantasy*'si gözüyle bakabileceğimiz *Xeno* serisinin bu yeni oyunu, dediğim gibi, Wii'ye çıkan *XC*'nin devamı. Bu kez ilk oyundakinden farklı bir karakteri yöneteceğiz ve "Elysium"u bulmak için dünyayı araştıracağız. Son çıkan *Xenoblade Chronicles X* hikâyeden çok "dünya" odaklıydı ama ilk *XC* daha hikâye odaklı bir yapım, *XC2*'nin onun devamı olduğunu düşünürsek yine sürükleyici bir hikâye bizi bekliyor demektir. Ama *XCX* sevenleri de hayal kırıklığına uğratacaklarını sanmıyorum, dünyası yine muhteşem olacaktır.

Multiplayer özelliklerinin olmayacak olması biraz üzdü ama. Bir de önceki oyunlardan daha "chibi", yani biraz çocuksu bir karakter tasarım tarzı var gibi görünüyor XC2'nin. İlk başta çok sempati besleyemedim ama alışılır herhalde. Monolith Soft işini bilir. **ÖMER**

TÜR: RYO **YAPIM:** Monolith Soft **DAĞITIM:** Nintendo
PLATFORM: Nintendo Switch **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017



Neredeyse her büyük oyunun çıkışında çeşitli problemler, sunucu sıkıntıları, keyif kaçıran para politikaları görmeye alıştığımız, buna karşın akılda kalıcı bağımsız yapımların piyasada gözle görülür bir yer elde ettiği şu günlerde, oyun dünyasının yapım açısından çok farklı ama hedef kitlesi aynı olan bu iki deryasına bir bakalım, birbirlerinden neler almışlar, neler alabilirler konuşalım istedik. Küçücük ekiplerin kocaman tartışmalar döndürdüğü O Niye Öyle Oldu'ya hoş geldiniz!

AYIN KONUSU: AAA VE BAĞIMSIZ OYUNLARIN BİRBİRİYLE ETKİLEŞİMİ
AYIN TARTIŞMACILARI: M. İHSAN TATARİ, NOYAN AKATLI, ÖMER AKDAĞ

SORU: İYİCE COŞUP GÜRLEMEKTE OLAN BAĞIMSIZ OYUN PİYASASININ, ESKİDEN OYUN DEYİNCE İLK AKLIMIZA GELEN AAA YAPIMLARA NE GİBİ ETKİLERİ OLDU?

M. İHSAN: Bence hiçbir etkisi olmadı. Çünkü AAA diye tabir ettiğimiz oyunlara baktığımızda çoğunlukla hepsinin benzer, "satış garantili" formüller kullanmaya devam ettiğini görüyoruz. Aksiyon dozu yüksek FPS'ler, açık dünya RYO'lar, canavar grafikli yarış oyunları vs. Öte yandan bağımsız oyunların piyasayı ve oyuncuların yönelimini değiştirdiğini düşünüyorum. Çünkü büyük firmalar garanti formüllere yönelirken bağımsızlar yeni şeyleri denemekten, deneysel işlere girişmekten hiç ama hiç çekinmiyorlar.

Hâl böyle olunca da insanlar bağımsızlara daha çok yönelir oldu. Mesela ben... Geçen yıl oynayıp da keyif aldığım oyunları düşününce aklıma gelen bağımsızların sayısı AAA'lardan çok daha fazla. AAA'lar ise (The Witcher gibi istisnalar haricinde) artık eski tadı bana vermez oldu. Hep aynı şeyi yapıyormuşuz gibi geliyor, sıkılıyorum.

NOYAN: Açıkçası konu hakkında çok olumlu düşünmesem de "hiçbir etkisi olmadı" yargısının içini biraz olumlu yönden açmak istiyorum. Öncelikle; benim bile bağımsız yapımlara karşı "adı sanı bilinmeyen, bir iki insanın tasarladığı, piksel grafikli, midi müzikli oyunlara vaktim yok" şeklinde birtakım önyargılarım vardı. *Banished*, *Punch Club* hatta *Indie Game Sim* gibi "bunlara vaktim yok" diye denemeden kesip attığım oyunlarda mutlu, akılda kalıcı deneyimler edindikçe bağımsız yapımlara, küçük stüdyolara ve sade-özgün fikirlere karşı saygım arttı diyeyim.

Bu başarılı bağımsızların; aşırı ve abartılı reklam bağımlısı, temcit pilavını da geçmiş satış - yapım formüllerinde ısrarcı AAA'lar üzerindeki etkilerine gelirsek... Oyuncunun en azından "10 TL ödediğim mütevazı bağımsızda yeni, değişik özellikler görüp onlarca saat mutlu olabiliyorsam, 149 TL'nin karşılığı bug'lar, düşük optimizasyon, bir önceki sürümün cilalanmış hali, can sıkıcı bir oyun deneyimi olmamalı" şeklinde ve kendince haklı, dayanaklı bir şikâyet noktası olabiliyor. "Ne kadar para, o kadar kaliteli yapım" iddiasına karşı en azından ciddi soru işaretleri uyandırmıştır, AAA sınıfına henüz doğrudan yansımamış olsa da, hiç değilse bir başlangıç adımıdır diye düşünüyorum bağımsızların oyun dünyasına getirdiklerinin.

M. İHSAN: Soru işareti oluşturduğuna hiç mi hiç katılmıyorum. Öyle olsaydı *Mankind Divided* ve *Dishonored 2* gibi yapımlar böylesine yerlerde sürünen, berbat PC performanslarıyla piyasaya çıkmazdı. AAA'lar bırak kaliteyi, tamamlanmış bir oyun olmayı bile önemsemiyor artık. Eksik bir yapıma bile para ödediğimizi keşfettiklerinden beri ön siparişle, ilk gün DLC'leriyle, erken erişimle yoluyorlar bizi. AAA'ların tek derdi para oldu, bağımsızlarsa eşsiz bir deneyim yaşatma ve isimlerini duyurma derdinde. Oyun yapımcılığı ruhu bağımsızlarda yaşıyor, bir ticaret metası haline gelen "büyük" yapımlarda değil.

> AAA SINIFINA HENÜZ DOĞRUDAN YANSIMAMIŞ OLSA DA, HİÇ DEĞİLSE BİR BAŞLANGIÇ ADIMIDIR DİYE DÜŞÜNÜYORUM BAĞIMSIZLARIN OYUN DÜNYASINA GETİRDİKLERİNİN.
> -NOYAN

> OYUN DÜNYASINA BİR PİYASA OLARAK BAKARSAK BAĞIMSIZLAR AAA'LARIN PASTASINDAN PAY KAPMIŞ DEĞİLLER.
> -ÖMER

ÖMER: Ben o sömürgeci, gözünü para bürümüş AAA şeytanlarının avukatlığını yapmak için huzurlarınıza çıkmış bulunuyorum. *Bastion*, *FTL* ve *Undertale* başta olmak üzere bir sürü bağımsız yapımı müthiş keyifle oynamış olsam da büyük prodüksiyonlu yapımlara daha fazla değer veriyorum. Atıyorum *Bastion* oynanış olarak da, değişik görselliğiyle de, acayip keyifli anlatımıyla da çok değerliydi ama her bağımsız gibi belli başlı şeyleri iyi yaparak özel bir tecrübe sunuyordu. Devasa bir dünya sunan, bir sürü yan göreve girebildiğiniz, derinleştikçe derinleşen bir lore'u ve yan karakterleri olan ve bunların dışındaki her konuda da çok fazla şey sunmaya çalışan bir *Dragon Age: Inquisition*'la bir tutamayacağım kendisini, kusura bakmasın.

Bağımsızların AAA dünyasına çok derinden etki ettiğini düşünmüyorum doğrusu. Oyun dünyasına bir piyasa olarak bakarsak bağımsızlar AAA'ların pastasından pay kapmış değiller. Bir Battlefield oyuncusu yine Battlefield oynuyor, arada ilgisini çeken bağımsız bir yapım olursa göz atıyor yalnızca. Bağımsız oyunlar daha çok ya maddi durumu AAA'lara el vermeyenlere, ya bağımsız oyunlar olmasaydı AAA'lardan bıktığı için oyun oynamayı bırakacak olanlara ya da işte dediğim gibi arada alternatif arayanlara hitap ediyor. Kendi hedef kitlesini yarattı yani o dünya daha çok.

Oyun yapıları olarak düşününce de bağımsızlar AAA'leri çok fazla etkilemedi maalesef. Bu kez maalesef diyorum çünkü ciddi anlamda yaratıcı, hayran bırakıcı bağımsızlar var ve oralardan elementleri kullanmaları AAA'ların sunduğu tecrübeye süper olumlu katkı yapabilir. Herhalde AAA yapımcıları da fazla bağımsız oynamıyor, kim bilir? Ha bir de AAA'lar keşke bağımsızların düzgün fiyata bütün bir tecrübe sunma, bug'sızlık, optimizasyon sıkıntısızlığı gibi yönlerini de örnek alsa, ama o konuda hiç umutlu değilim.

NOYAN: Makul fiyatlı bağımsız yapım, hatta tek kişinin tasarımı *Banished* ile şehir kurma - yaşatma deneyimini, yüksek fiyatlı *Sim City 2013*'te yaşayamadığım yargısına vardığımda gözümü fiyat - maliyet - iddia - teknik özellikler vb. her bakımdan bu bağımsız ve AAA oyunların tam arasında kalan, 'orta sınıf' diyebileceğimiz *Cities Skylines*'a çeviriyorum. Bağımsız şöyle iyi, AAA'nın atmosferi güçlü ama bitmemişleri de çekilmiyor diye kendi aramızda dertleşirken, *Wasteland 2*, *Pillars of Eternity* ve Paradox'un tarihsel strateji serileri gibi birçok kaliteli, sorunları ayyuka çıkmamış oyunları değerlendirmeye almaya başladık.

Oyuncu topluluğu da her topluluk gibi giderek bilinçleniyor doğal olarak. Yakın gelecekte bağımsız oyunlarla mutlu olduğunu, gözünü cebimize dikmiş, DLC bağımlısı bazı AAA yapımcılardan şikâyetçi olduğunu haykıranların sesinin daha gür çıkacağını tahmin ediyorum. Farklı bir örnek; 2003 yılında revaçta olan umutsuz düşüncelere ben de kapılsaydım, tek kişilik bilgisayar oyunlarının çoktan tükendiğini, sadece konsol ve çok oyunculu türün ilgi göreceğini kabul ederdim. Oysa durum hiç de öyle değil.

SAYFA SONU SORUSU

SENCE OYUN PİYASASINA ETKİ EDEN EN ÖNEMLİ BAĞIMSIZ YAPIM HANGİSİYDİ?

ÖMER: Bağımsız oyunların yükselişini gerçek anlamda başlatmasından dolayı Braid'dir bence.

M. İHSAN: Kesinlikle Braid. Nedeni için bkz. Ömer-kun'un cevabı :)

NOYAN: Faster Than Light diyecektim ama Braid'in piyasaya çıkışı 3.5 yıl farkla daha hızlıydı FTL'den.



TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Ninja Theory **DAĞITIM:** Ninja Theory **PLATFORM:** PC, PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** Belirsiz

HELLBLADE SENUA'S SACRIFICE

TARIK KAPLAN

En vahşi savaş insanın kendine karşı verdiğidir

GIST'te bizi ziyarete gelen değerli okurlarımızdan biri sohbet esnasında 2017'de en merakla beklediğim oyunun ne olduğu sordu. Birkaç saniyelik sürede aklıma gelen oyun... *Hellblade* değildi aslında, *Horizon*'dı. Çünkü çıkışına az bir süre kala yapımcısı Guerilla Games, *Horizon Zero Dawn* için bolca reklam yapıyor, yeni fragmanlar yayınlıyor, ön incelemeler için basına oyunun son versiyonunu dağıtıyordu. *Hellblade* ise daha tam bir çıkış tarihine bile kavuşmamıştı. Oyunla ilgili en yakın tarihli içerik uzun bir aradan sonra, 24 Aralık'ta yayınladıkları son geliştirici günlüğüydü, üstelik normal şartlar altında geçtiğimiz yıl çıkması planlanıyordu oyunun. Haliyle kendisi için ne kadar heyecanlı olsam da ilk aklıma gelen cevap olamadı, hatta büyük ihtimalle pek çok kişinin radarına da seyrettiği görece alçak irtifadan dolayı takılmamıştır *Hellblade*. Ama bu beklenen bir şeydi. *Hellblade*'in en temel özelliği bu sessiz gelişin de nedeniydi çünkü: Bağımsız bir oyun bütçesiyle yapılan, dev bir oyun olacaktı.

2014 yılının Ağustos ayında, Gamescom'un Sony Konferansında duyuruldu *Hellblade: Senua's Sacrifice* (yani proje 3. yılına merdiven dayamış bile). İlk duyurulduğu fragman yalnızca 2 hafta gibi bir sürede hazırlanmış olmasına rağmen gösterilen tema ve karakter o kadar ilgi çekiciydi ki, konferansın en çok merak uyandıran oyunlarından biri oldu. Üstelik geçtiğimiz süre içinde oyun o halinin üzerine epey de bir kat attı. Bunu nasıl mı biliyorum? Yapımcı ekip tüm yapım aşamasını olabildiğince açık bir şekilde paylaşıyor da ondan. Geliştirici günlükleri sayesinde oyun hakkında şimdiden epey bir bilgiye sahibiz ve gördüklerimiz müthiş umut vadediyor.

Hellblade'in amacı, bağımsız bir oyunun bütçesiyle AAA kalitesinde de oyun yapılabileceğini göstermek ve oyun yapımcıları için bir ara bölge oluşturmak. Bağımsız bir oyun bütçesi derken kast ettiğim de bayağı bağımsız hani: Yalnızca 13 kişiyle başlayıp sonradan 3 kişinin daha eklendiği ekip, kendi ceplerinden para harcayarak, herhangi bir yayıncıyla anlaşma yapmadan geliştiriyor bu oyunu. Fakat hedef bağımsız bir yapımın kitlesinden çok daha büyük... Ses, görüntü ve oynanışta olabilecek en üst kalite yakalanmadan piyasaya çıkmayacak oyun. Anlayacağınız epey ciddi riskler söz konusu.

Ama yapımcı ekip bu riskleri ekarte etmenin yollarını bulabilecek kadar tecrübeli; *Heavenly Sword, DmC, Enslaved* gibi oyunların yapımcısı, savaş sistemleri konusunda her zaman iddialı olan Ninja Theory var *Hellblade*'in başında. Bu da demek oluyor ki aksiyonun yağ gibi akacağına kafadan eminiz, ama sadece bu mu? Görünüşe göre hiç de değil, zira projenin skalasını küçük tutup herhangi bir yayıncıyla anlaşmamak ekibe tam bir bağımsızlık vermiş ve diledikleri denizlere açılabilmelerini sağlamış. Seçtikleri konu da gerçekten bir bağımsız oyundan bekleyeceğiniz özgünlükte.

İKİRCİKLİ ZİHNİN EN BELİRGİN SESİ

Hellblade özel bir karakterin hikâyesini anlatıyor. Kelt mitolojisini ve Vikingleri konu alan tarihi-fantastik evreni, bir yandan da zihinsel hastalıklarla boğuşan savaşçı bir kadının çarpık gerçeklik algısıyla buluşmuş. İskandinav mito-

lojisinde ölüm diyarı olarak geçen Helheim'da elinden alınanların arayışına çıkan Senua, vatanı Vikingler tarafından yağmalanmış ve sevdiklerini kaybetmiş, bunun sonucunda da çok ciddi travmalar yaşayarak zihinsel problemlerle boğuşmaya mahkum olmuş bir kadın. Gerçi bir dakika, böyle söyleyince çok çaresiz gibi oldu, halbuki gerçekte hiç de öyle değil. Aksine, adını bir tanrıçadan alan bu karakter disiplinli ve oldukça deneyimli bir savaşçı. Olayın güzelleştiği noktalardan biri de tam olarak bu gerçekçi yapı zaten. Hayatını şiddet içinde geçirmiş, sevdiklerini kaybetmiş bir savaşçının zihninde ne gibi kapatılamaz yaralar oluştuğunu tahmin edebiliyor musunuz? Kendi şeytanlarıyla dövüşmekten bitap düşmüş bir savaşçının yenmesi gereken tek düşman et, kemik ve öfkeden oluşan savaşçılar değildir aslında. Dünyayı çok özgün bir bakış açısından görme fırsatımız olacak Senua'yla.

Oyunlarda kolay kolay yakalayamayacağımız bir deneyim bu. Gerçeğe olabildiğince yakın bir tecrübe yaşatmak için de çok ciddi araştırmalar yapmış, Senua'nın mustarip olduğu hastalıkları gerçekten yaşayan kişilerle görüşmüş, uzmanlardan yardım almış Ninja Theory. Alt yapısı çok sağlam kuruluyor karakterin yani.

Oynayış konusunda da sık kullanılan yollardan geçmektense kendilerine yeni bir patika açmak istemiş yapımcı ekip. Açık dünya bir aksiyon oyunu geçecek elimize, fakat açık dünya yapısına ve genellikle keşfe dayalı ilerleyecek



SENUA'NIN AKIL SAĞLIĞI

Akıl sağlığı yerinde olmayan bir başkarakteri kaç oyunda gördük? Zihinsel rahatsızlıklar oyunlarda genellikle hep korku türünde kullanılır ama onların daha gerçek, insani yönlerini tecrübe etmek çok zordur. Mesaj kaygısı güden oyunlar için bile ağır, hassas bir konu bu. Tam da bu yüzden Senua, oyunlardaki hastalık olgusunu değiştirebilecek bir potansiyele sahip. Sevdikleri barbarlar tarafından öldürülmüş olan Senua her ne kadar hayatını kılıçla geçirmiş güçlü bir savaşçı da olsa hâlâ bir insan. Yaşadıkları sebebiyle kırılma noktasını geçiyor ve sürekli huzursuzlanan, hayaller gören, gaipten sesler duyan depresif bir karakter haline geliyor. Ama kollarını bacaklarına sarıp bir köşeye kıvrılamaz, tüm bu zorluklara rağmen hem gerçek düşmanlarla, hem de kendi zihniyle savaşmaya devam etmek zorunda. Bu özellikleri oyun dünyasını görüş şeklini de etkileyecek, duyduğumuz seslerin gerçekten bir düşmana ait olup olmadığından şüphe edecek, farklı açılarda gördüğümüz görüntülerin Senua'nın zihninin bir oyunu mu yoksa gerçek mi olduğunu kestirmeye çalışacağız. Aynı zamanda ciddi bir gerilim unsuru da katacak bu hastalıklar. Karakterin zihni rahatsızlıkları gerçek hastalarla ve alanında uzman psikologlarla görüşülerek düşünüldüğünden oldukça gerçekçi olacağı da kesin ayrıca.



O ağaç gerçekten yanıyor mu? Yoksa bu da Senua'nın zihninin oynadığı oyunlardan biri mi? Belki de asla bilemeyeceğiz.



Depresif zamanlar ve mekânlar, karanlık düşmanlar doğurur.



GELİŞTİRİCİ GÜNLÜKLERİ

Hellblade'i en heyecan verici kılan yanı herkese açık bir şekilde geliştirilmesi olabilir. Ninja Theory en başından beri oyunla ilgili hiçbir bilgiyi saklamadan, düzensiz aralıklarla da olsa detaylı günlükler hazırlayarak ne durumda olduklarını ve ne yapmak istediklerini paylaşıyorlar. Bu günlüklere Ninja Theory'nin Youtube sayfasından ulaşmak mümkün. Her bir kayıt oyun geliştirmenin farklı bir aşamasını konu alıyor ve üç yıla yakın zamanda toplam 25 bölüm yayınladılar. Tek bir fikirden devasa bir yapıma doğru evrilen yolculuk eğlenceli ve öğretici olduğu kadar bulunması çok zor bir fırsat da sunuyor: Bir oyunun gelişim aşamasında geçirdiği tüm değişimleri görme fırsatı. Hikâyenin nasıl yazıldığından müziklerin yapımına, savaş sistemini düzenlemekten ekip içerisindeki değişimlerin projeyi nasıl etkilediğine kadar bağımsız bir oyun yapımcısının hayatını on kat kolaylaştıracak bilgilerle dolu bu 25 bölümü, sadece oyunlara ilgiliniz varsa bile izlemenizi tavsiye ederim. İnanın pek çok diziden çok daha eğlenceli, kat kat da daha yararlı bir seri.



olmasına karşın, karakterin özel durumu sebebiyle toplanabilir eşyalardan uzak durmak istenmiş. "Ee, dünya bomboş olacak o zaman?" diyebilirsiniz ama bu kadar iddialı bir projede öyle bir açık vermeleri gülünmeyecek kadar komik olurdu değil mi? Toplanabilirler yerine düşünülen sistem oldukça deneysel olmakla birlikte başarı şansı da epey yüksek geliyor bana. Şöyle ki; dünyada belli semboller, düzenler ve yalnızca doğru açılardan bakıldığında anlamlı görünecek optik yanılsamalar bulunuyor. Her bir düzen ya da illüzyon Senua'nın bambaşka anılarını tetikleyecek. Böylece hikâye, açık dünya yapısıyla tamamen iç içe girecek, keşif unsuru senaryoyu daha derin kılmak üzere kullanılmış olacak ve bir yandan da Senua'nın keşfedilesi zihninde daha derinlere inmek için bir merdiven görevi görecek. Açıkçası bu yaklaşım beni çok heyecanlandırıyor, zira açık dünya oyunlarında genelde oynayış ve hikâye, ana görevler dışında birbirinden ciddi anlamda farklı, ayrışmış hissettirir. Bunu aşabilmeyi başaran sayılı yapım da oyuncuların zihninde yer bırakan "tamamlanmış" tecrübeler sundu hep. *Hellblade* genelde öykü anlatımını zayıflatan bir oyun yapısını alıp hikâye destekleyici bir hale getirmeyi başarabilirse, kendi başarısını da geçip ardından gelecek oyunlara da ilham kaynağı olabilir pekâlâ. Bunları varsaymak için henüz erken tabii ki ama böyle bir olasılığın varlığı bile heyecan verici.

Oynanışta en çok hoşuma giden durumlardan biri de herhangi bir arayüz kullanmamaya özen göstermeleri. Sizi bilmiyorum fakat ben ekranda görüşümü sürekli kapatacak bir sürü gösterge, düşmanlarımın kafasında çıkan hayali semboller ve can barları varken kendimi o dünyaya hiç de girmiş gibi hissetmiyorum. Her oyunda dünyaya dahil olmaya gerek yok, ama *Hellblade* gibi karakter hikâyesinin ağırlıkta olduğu bir yapımda arayüz kullanmama tercihi çok yerinde geliyor. Tabii oyuncuya belirtilmesi gereken belli değerler var: Düşmanların ya da Senua'nın ne kadar canı kaldığını anlamak için aldığı yaralara ve kan izlerine bakmamız gerekecek. Gerçekçilik için harika bir adım olmakla birlikte pratikte ne kadar işe yarayacağı muamma. Arayüz görevinin bir kısmını da sesler devralıyor ayrıca. Senua'nın iç seslerini ve düşman saldırısının nereden geldiğini duyabilmek için üç boyutlu ses tekniği kullanılıyor oyunda. Sağ kulağınıza fısıldayan birini ya da arkanızdan bağırarak gelen koca bir izbandutu rahatlıkla ayırt edebileceksiniz demek bu. Etkileyici olduğu kadar ürpertici de bir deneyim, tam da böyle bir oyuna uygun işte!

UFACIK EKİBİN, SIRTINDAKİ KOCA YÜKÜ İDARE ETMESİNİN ARDINDAKİ YEGANE SIR TECRÜBE.

RİSKLER VE ÖDÜLLER

Hellblade'in kendi içinde başarmak istedikleri bir yana, piyasa standartlarını kırmak gibi büyük bir amacı daha var. Stüdyonun planı dediğim gibi bağımsız yapımlarla AAA arasındaki ara bölgenin oyun yapımcıları için düşünülebilecek bir kısım olduğunu


İskandinav mitolojisinin karanlık yanıyla tanışmaya hazır olun.

HELLBLADE SENUA'S SACRIFICE

Şöyle uzaktan baktığınızda hiç de tek bir kişi tarafından tasarlanmış gibi bir hali yok dünyanın!





GERÇEK ZAMANLI GÖRÜNTÜ ALMA TEKNOLOJİSİ

Hellblade'in oyun kavramını aşarak çok ciddi bir teknolojinin ilk gerçek adımlarını atması, oyun daha çıkış tarihine bile kavuşmadan gerçekleşti. Sözünü ettiğim bu teknoloji aslında oyunlardaki karakterler için yapılan performans sanatının bir sonraki adımı. Özel bir yüz tarama teknolojisiyle en ince ayrıntısına kadar taranan kişinin yüzü, bilgisayar modeline aktarılıyor öncelikle. Performans sanatçısının yüzünü daima çeken iki kameranın bağlı olduğu özel bir kask, yüzdeki hareketleri algılamak için doğru noktalara yerleştirilmiş noktalar ve hareket algılayıcı kameralarla oluşturulan düzenek sayesinde sihir gerçekleşiyor ve performans sanatçısının tüm yüz ifadeleriyle hareketleri gerçek zamanlı olarak bilgisayar ortamına aktarılıyor. Yani bir sanatçının tüm hareket ve ifadelerini model de eş zamanlı uyguluyor. Stüdyo Senua Division adı verilen bir alt bölüm kurarak bu teknolojinin daha da geliştirilmesi için çalışmalara başladı. Neye benzediğini görmek isterseniz şu videoya bakmanızı öneririm: ***tinyurl.com/ogz-113-senua***

kanıtlamak ve yeni oyun geliştiricilerine de bu konuda örnek olmak. Yani Senua'nın omuzlarına yüklenmiş olan sorumluluk yalnızca oyun içi elementlerle de sınırlı değil. Yazık kızcağıza yahu.

Bağımsız AAA projesi ulaşılması çok zor bir hedef gibi görünse de avantajlı yanları da var: Oyun üzerinde çalışan kişi sayısının az olması ve stüdyonun kompaktlığı sayesinde, *Hellblade* 100-200 bin arası satarak tüm yapım maliyetini karşılayabilecek bir skalaya sahip örneğin. Oysa aynı büyüklükteki bir AAA yapım için en az 50 kişilik bir ekip kurulması, çoğunlukla da oyunun gerçekten başarılı sayılabilmesi için hedeflenen satış rakamını tutturmanın yanı sıra DLC gibi içeriklerle desteklenebilecek şekilde yapılması gibi ekstra işler de vardır. *Hellblade* bu sorunlarla uğraşmak zorunda değil. Tabii gene de genele bakınca dezavantajlar çok daha ağır basıyor. Her alanda görevli kişi sayısı kısıtlı olduğundan sorumluluk da her alan için tek kişinin omuzlarına binmiş durumda mesela. Bu da içlerinden herhangi birinin sorunla karşılaşması halinde yapım sürecinin normalden çok daha büyük bir sıkıntıya girmesi, daha da kötüsü oyun tamamlandığında yeterince iyi olmayı başaramayan bir kişinin tüm tecrübeyi mahvetme olasılığı olması demek.

Stüdyonun kompaktlığıyla ilgili şunları da söylersem aklınızda daha iyi bir resim canlanacaktır sanırım: Senua'yı canlandıracak bir performans sanatçısı tutmak yerine bu görevi başta geçici olarak düşündükleri video editörlerine vermiş durumdalar. Şu an karakteri Senua'yla o kadar özdeşleşmiş durumda ki, bu rol için özel dersler alıyor. Aynı şekilde kocaman bir açık dünyayı yaratmak için tek bir çevre tasarımcısına güveniyorlar, dolayısıyla basit komutlarla değiştirilerek dünyayı dolduracak olan pek çok obje yaratılarak çeşitlilik sağlanma yoluna gidilmiş. Tüm düşman tipleri de tek bir prototipten üretilerek çeşitlendirilmiş ayrıca. Her şey olabildiğince modüler tasarlanarak ufak bir ekibin ciddi miktarda tasarımı kısa sürede oluşturmasına imkân verecek şekilde ilerleniyor. Yapımcı günlüklerinin en güzel yanlarından biri de bu zaten; tüm bu çabayı ve zekice kısayolları bizler de takip edebiliyoruz. Gördüklerimden yola çıkarak doğru yolda ilerlediklerine cidden inanıyorum ben örneğin.

Hellblade birçok yönden deneysel bir oyun olacak. Açık dünya yapısına gelecek değişiklikler, başkarakterin özel durumu ve oyuna yansıtılma şekli, yapım bütçesi ve hedef kitlesi gibi çok fazla konuda yenilikçi yollar izleniyor, ciddi mücadeleler veriliyor. Hatta gerçekçi bir bakış açısıyla şöyle de diyebilirim: Bu oyunun patlama olasılığı potansiyelinden daha bile yüksek. Ama eğer istedikleri yapımı ortaya çıkarmayı başarırlarsa da, *Hellblade* oyun tarihinde kendine has çok özel bir yer edinecek. Böylesine riskli bir işe girişmeye de işte bu yüzden kesinlikle değer. Kendi adıma çok büyük umutlar besliyorum Senua'nın hikâyesine karşı ve başarılı olmasını can-ı gönülden istiyorum. Utandırma beni Ninja Theory!





Yerli Bağımsızlar

GİST'TE BİR KEZ DAHA ŞAHİT OLDUK; HEM NİCELİK HEM DE NİTELİK OLARAK GİDEREK BÜYÜYOR TÜRK OYUN DÜNYASI. YAPIM AŞAMASINDAKİ, ÖNE ÇIKAN, YERLİ, BAĞIMSIZ YAPIMLARI BİR TOPARLAYALIM İSTEDİK BİZ DE. MUTLAKA GÖZÜMÜZDEN KAÇANLAR OLMUŞTUR, ONLAR İÇİN PEŞİNEN ÖZÜR DİLERİZ. VE HAYIR, BANNERLORD BAĞIMSIZLARDAN SAYILMAZ :)

NO 70: Eye of Basir

Basir'inkilerden önce bizim gözlerimizden bahsedelim, yollarda kaldılar!

Henüz "Türk yapımı" ve "korku oyunu" kelime öbeklerini yan yana görmenin bu kadar alışıldık olmadığı zamanlarda, hatta yerli yapım oyunlardan bile doğru dürüst bahsedemediğimiz bir dönemde çıkıvermişti karşımıza kendisi. Şimdi böyle söyleyince geliştirilme aşamasına takılıp kalmış bir oyundan bahsediyormuşuz gibi oldu ama öyle değil aslında, 2015'teydi bu olay. Ve o zamandan bu yana büyük yol aldı, Steam'de yeşillendi, GİST'te yürekleri hoplattı ve Oyungezer ofislerinde videolara konu oldu. Hatta yurtdışında da büyük bir ilgiyle karşılandı.

Old Moustache'ten Volkan Demir'in Eyüp Sultan'daki çocukluğundan ve babaannesinin evinde yaşadığı bazı olaylardan yola çıkarak ekip arkadaşlarıyla birlikte hazırladığı yapım, korku-gerilim unsurlarının yanı sıra bulmaca yönüyle de öne çıkıyor. Hatta işi bir adım ileri götürüp VR diyarlarına adım atmaktan da çekinmiyor bu korkusuz korku oyunu. Her yıl biraz daha üstüne koyan ve kendini giderek geliştiren yapımdan gelen son haberler sevilen seslendirme sanatçısı Harun Can'ın (Deadpool, Joker, Tsubasa) oyunun anlatıcısı Erhan'a hayat vereceği yönünde.

No70 çok yakında, 15 Nisan'da bizlerle olacak. Siz siz olun, kahverengi pantolon stokunuzu yapmaya şimdiden başlayın. **M. İHSAN**





"İYİ DEĞİL AMA TÜRK OYUNU, DESTEKLEYELİM" SEVİYESİNDEN BU DERECE KALİTELİ YAPIMLARA ULAŞMIŞ OLMAK BÜYÜK MUTLULUK KAYNAĞI.

Beat The Game

Müziğin ve sürrealizmin, tuhaf ve uyumlu dansı.



Konusunun yanı sıra, ses ve müzik kullanımı Beat the Game'i çok özel bir yere koyabilir.



2000'li yılların sevilen internet animasyonlarından *Karate Kamil*'in çizeri Cemre Özkurt ve eşi Yeşim Demirci Özkurt önderliğinde hazırlanan ve sürreal grafikleriyle feci hâlde dikkat çeken bir müzik-bulmaca oyunu *Beat The Game*. Hatta ilk başta bir müzik programı olarak tasarlanmış, fakat daha sonrasında oyuna dönüştürülmüş bir proje kendisi.

Point-and-click olarak hazırlanan oyunda Mıstık adında, kafayı müzikle bozmuş bir karakteri yönetiyor ve eşsiz bir parça yaratmak için onun bilinçaltını resimleyen ilginç bir dünyayı keşfe çıkıp her tür ilginç sesi kaydediyoruz. Bunu kimi zaman etrafındaki nesnelerle etkileşime geçerek, kimi zaman emrimizdeki teknolojik aletleri kullanarak, kimi zaman da karşılaştığımız birbirinden tuhaf canlılardan ses örnekleri alarak yapıyoruz. Bulduğumuz her ses bizi başka bir sahneye götürüyor. Mıstık'ın oyun boyunca topladığı tüm bu sesleri kullanarak canlı bir konser vermesi ve hayalini gerçekleştirmesi gerekiyor. Oluşturduğumuz şarkının dinleyiciler tarafından beğenilip beğenilmeyeceğiyse tamamen bizim becerimize kalmış.

Blizzard, Telltale ve EA gibi firmalarda çizerlik yaparak kendini iyice kanıtlayan, hatta Gopher Broke adlı kısa animasyon filmiyle bir de Oscar Ödülü kazanarak büyük bir başarıya imza atan Özkurt'a eşinin yanı sıra yerli ve yabancı pek çok isim de yardım ediyor bu projede. Bunlardan biri de minimalist tekno-müzik dünyasının önemli isimlerinden biri olan Marc Houle. Hatta Houle'un yeni albümünde yer alacak parçalardan biri direkt olarak oyunda da kullanılacak.

Daha çıkmadan birçok festivalde adaylıklar, dereceler, ödüller elde eden (Intel & Media Indie Exchange 2016'dan "En İyi Sanat" ödülü), bu yıl içinde çıkması beklenen *Beat the Game*'i çok büyük merakla bekliyorum şahsen. **M. İHSAN**

Remnants of Naezith

Hızlan, hızlan ve sıçra, ve yine hızlan!

Oyuncu topluluğundan ve yardımsever insanlardan alınan desteğin ne derece değerli ve faydalı olduğunun bir kanıtı Remnants of Naezith. Yani henüz kanıtı değil tabii çıkmadığı için de, son dönemin en beğeni toplayan yerli yapımlarından zaten kendisi, çıktığında da bolca övgü toplayacağına şüphemiz yok.

Kendisi çok hızlı bir oynanışa sahip, reflekslerinizin çok önemli olduğu, kanca kullanma mekaniğini merkeze koyan bir platform oyunu. Başkarakterimiz Kayra, bedenini eskiden yaşamış olan bir yıldırım ejderhasıyla paylaşıyor. Naezith isimli bir varlığın kalıntılarını yok etmek ve bu büyülü kalıntıların kötüye kullanılmasını engellemek gibi bir amacı var ama Remnants of Naezith'in hikâye odaklı bir oyun olduğunu söyleyemem. Daha çok oyunun içinde sunulan 100 civarı bölümü mümkün olduğunca hızlı bir şekilde geçmek asıl derdimiz.

Tolga Ay, oyunu 2 buçuk yıldır kendi başına geliştiriyor. Ama kendisi geliştiriyor derken, yardımsever insanlardan aldığı sayısız desteği de öne çıkarmayı ihmal etmiyor. Örneğin Dustforce ve Super Meat Boy'un en iyi oyuncularıyla iletişime geçmiş ve kimileriyle birlikte kapalı bir komün oluşturmuş. Bu oyuncular hazırlanan bölümleri sürekli test ediyor, birbirleriyle yarışıyor, tavsiyelerini ve karşılaştıkları bug'ları not ediyorlar.

Bir diğer enteresan olay da; Tolga bir gün Honest Trailers izlerken "keşke oyunun açılışında Jon Bailey'in sesiyle Remnants of Naezith adını duyabilseydik" diyor, "Ne kaybederim ki?" diye bir mesaj atıyor, akşamında üç farklı ses dosyası eklenmiş bir maille karşılaşıyor.

Tabii oyunun grafikleri, web sitesinin tasarımı konusunda da aldığı yardımları minnetle anıyor. Ayrıca mesela Jon Bailey örneğinde olduğu gibi yetenekli illüstratör Ömer Tunç'tan da rica ettiği yardım geri çevrilmemiş ve 2 şahane görsel çalışma elde etmiş Tolga.

"Harika insanlar var ve yardım istemekten çekinmemek lazım" diyor kendisi. Eh bize de bu kadar yetenekli insanın dâhil olduğu bu bağımsız projenin sapasağlam çıktığını ve bu önermenin doğru olduğunu görmeyi beklemek düşer. ■ **ÖMER**



Ömer Tunç'un oyun için gönüllü olarak çizdiği artworkler tek kelimeyle şahane.

CYBER SORCERER

Üçüncü kişi kamerasından oynanan, hikâye bazlı bir parkur oyunu Cyber Sorcerer. Bir tarafta büyücüler, bir tarafta bilim adamları var; büyücülük yetenekleri gösterse de iki tarafı da seçmeyip kendi yolundan gitmeyi, kendi ağını kurmayı tercih eden bir karakteri yönlendiriyoruz. Savaş mekaniklerine sahip bir yapım kendisi ancak oyun hıza dayalı olduğu için savaşlar da aynı şekilde çok hızlı bir şekilde gerçekleşip sonlanacak. Ateşli silahlar yok, genel olarak yakın dövüşlere gireceğiz ancak zamanla büyüler de öğrenebileceğiz.

Henüz 3-4 aydır geliştiriliyor Cyber Sorcerer, bu nedenle neyin ne olduğu çok belli değil daha. Birkaç ay içinde bir demo çıkarmak ve Greenlight'a başvurmak gibi bir hedefleri var geliştirici ekibin. Kurgusal olarak çekici, görsel olarak da tatmin edici durduğunu söylemekle yetinmek durumundayım şu an için. ■ **ÖMER**

Cep evren olunca cebe sığacak gibi düşünmemek gerek, gayet geniş görünüyor dünyası.







Çoğu vaktimizin böyle huzurlu geçeceğini hiç sanmıyorum.

Pocket Universe

Ya cepte delik varsa?

Arda Süer Özçelik'in 2 yıldır, kendi başına ve zamanının neredeyse tamamını ayırarak geliştirdiği projesi Pocket Universe. Günde 20 saatini ayırdığını söylüyor ama kesin yalan söylüyordur. Yalan söylüyorsun, değil mi Arda?!? Yalan söylediğini söyle!

Strateji, RYO ve hayatta kalma türlerini bir araya getiren bir yapısı var oyunun. Konu ve tema olarak bayağı ilginç. 1955 yılında bilim adamları cep evren yaratmayı başarıyor ve Birleşmiş Milletler bu oluşturulan cep evreni tehlikeli araştırma ve deneylerin yapılması için kullanmaya başlıyor. Ancak bir süre sonra bir şeyler ters gidiyor ve kapılar kapanıyor.

Biz olaya 2020 yılında, dünya yok olmak üzereyken dâhil oluyoruz. "Gezegenin işi bitti, bizim bi' cep evren vardı sahi, oraya birkaç kişi yollayalım da soyumuz devam etsin" diyerek cep evrene 10 kişi gönderiliyor, biz de bu ekibin lideriyiz. Yıllar önce burada kalan insanların dört fraksiyona ayrıldığını, zamanında Ağlayan Kadın Savaşı adı verilen bir savaştan çıktıktan sonra soyumuzu iyice kurutmayalım diye barış yaptığını öğreniyoruz.

İlk bakışta bolca gördüğümüz hayatta kalma oyunlarına benziyor olabilir ama oyun co-op sunacak olsa da aslında hikâye ve dünya odaklı tek kişilik bir yapım olarak düşünülmüş. Kendi yerleşkemizi yaptığımız, binalarımızı-askerlerimizi vs. geliştirdiğimiz, topraklarımızı genişlettiğimiz, strateji türünden bolca elemente sahip bir oynanışımız var. Oyunun RYO tarafıysq diğer dört fraksiyonla kurduğumuz ilişkilerde ortaya çıkıyor. Aramızı iyi de tutabiliriz, atar-gider de yapabiliriz, bize kalmış. Ha tabii bu fraksiyonlar dışında ortalıkta dolanan haydutlarla da uğraşmamız gerekecek ama tek düşmanlarımızın bunlar olacağını pek sanmıyorum. O gizli deney muhabbetlerinin arkası gelir, sonuçları da bizi yer diye tahmin ediyorum.

Oyunun GİST'te denediğimiz hali aşmış bir görsellik sunmasa ve bug'lardan henüz arındırılmış olmasa da hiç mi hiç fena değildi. 1 Nisan'da Steam'de erken erişime açılacak ve Türkiye'de 29 TL'ye satılacak. Kurgu ve hikâye gayet güzel duruyor, henüz fazla bir şey göremediğimiz oynanış da aynı derecede iyiyse alır yürür. ■ ÖMER

BLACK SMITH

GİST'te ilk kez gördüğüm ve anında merakımı cezbeden bir rol yapma oyunu Black Smith. Merakımı hemen cezbetti, çünkü klasik olarak akla gelen savaşçıların, kahramanların ya da korku/gerilim türlerinde daha sık gördüğümüz "kurbanların" yerine sıradan bir köydeki sıradan bir esnafı, bir demirciyi yönetiyoruz oyunda. Evet, bildiğimiz demirci. Yapabildiğimiz tek şey de silah değil üstelik.

Kasabada yaşayan 44 kişinin 24'ü doğrudan iletişime geçebildiğimiz NPC'ler. Her birinin kendi hayatları, dertleri, sorunları ve fikirleri var ve onlarla konuşup aramızı iyileştirdikçe bunları öğreniyor, verdiğimiz cevaplarla ya da siparişlerini yaparak hayatlarına etki ediyoruz. Ufak bir toplulukta yaşadığımız için bu değişimler bize de çok gecikmeden dönüyor haliyle.

Seçim özgürlüğünün had safhada olduğu hikâye tabanlı bir oyun olmasına karşın ikinci bir temel mekaniği daha var Black Smith'in ve o da tahmin edebileceğiniz gibi zanaat. Bir demirci olarak kasabalıların ihtiyaçlarını karşılarken yapabileceğimiz 400'den fazla eşya var. Bu eşyaların üretimi de tek bir tuşa basarak değil, mini oyunlar vasıtasıyla gerçekleşiyor. Bir oyunda böyle organik şekilde eklenmiş iki temel mekaniğin ve üzerine eklenmiş bir dört-beş mini oyunun olması beni çok heyecanlandırdı açıkçası. 6 farklı sonuyla tekrar oynanabilirliği de yüksek olacak oyun Unknown Story Games'i oluşturan 3 kişi tarafından, yaklaşık 1 yıldır geliştiriliyor. İşin güzel yanı yaklaşık bir çıkış aralıkları da var; bir aksilik olmazsa 2017'nin yaz aylarında PC ve Mac'de görebileceğiz Black Smith'i. Çıktığında incelemesi de bendedir, şimdiden söylüyorum Ömer, bak yazdım bile buraya. ■ TARIK





The Last One

ORADA OLMAMAN GEREKİYORDU ERDAL!

Türkiye'de en sevilen oyun türlerini sıralasak büyük ihtimalle ilk iki sırayı Hayatta Kalma ve FPS türü alacaktır (futbol oyunlarına karşı tutunamazlar - Ö). Phoneix Game Studio'nun geliştirdiği The Last One da işte bu iki türü birleştiren, üstelik de Türkiye'de geçen bir yapım olarak hemen ilgimizi çekti tabii ki.

Dünyayı kasıp kavuran bir salgın sonucu milyonlarca insan ölmüştür ama asıl felaket, nasıl çıktığı bilinmeyen ikinci bir salgın sebebiyle bu ölülerin yeniden dirilmesiyle meydana gelecektir. Üstelik ölümden dönen bu kişiler sonsuz bir açlık ve susuzluk hissine de sahiptir. Türkiye'de hükümet düşmüştür. Ankara'nın çevresindeki illerde devasa barikatlar örülmüş ve Ankara Çemberi adı verilen güvenli bir bölge oluşmuştur. Yerel yönetim hayatta kalmaya odaklandığından Türkiye ya da dünyanın geri kalanıyla pek bir ilgileri kalmamıştır. Bizse 2023 yılında, İstanbul'un mahvolmuş sokaklarında aylardır bir başka insan yüzü görmemiş halde dolanacağız. Bu yorgun şehirde yaşayan başka bir insan var mı bileden hayatta kalmaya çalışacağız temelde. Sonraki aşamalarsa hayatta kalanları (varsa) bulmak ve Ankara'da ve dünyada neler olduğunu öğrenmek olacak.

Yapımcı stüdyonun ilk oyunu olmayacak The Last One fakat bir önceki oyunları Labyrinth Simulator'ı daha çok kendilerini test etmek ve Steam'in Greenlight sisteminde tecrübe kazanmak için yapıldığını da belirtiyorlar. The Last One'da hedeflerini daha büyük tutuyorlar haliyle. Greenlight desteğini çoktan alan oyun zombi temasını güzel işleyebilecek kapasiteye sahip ve görsel olarak da hiç fena görünmüyor. Tanıdığımız sokaklarda geçecek ve kültürümüzü yansıtacak olması da ayrı bir artısı olacaktır. Temel mekaniklerini güzelce oturtup türünün güzel örneklerinden biri olabileceğine emin olarak çıkışını bekliyoruz. ■ TARIK


Oyunun başarılı olup olmayacağı konusunda vuruş hissi de önemli bir kıstas.

RGB RUNNER

İstanbul Teknik Üniversitesi'nden 4 arkadaşın birlikte yaptığı bir oyun RGB Runner ve aslında adı çok şey anlatıyor. Renkleri çeşitli bulmacaları çözmek ve hayatta kalmak için aktif olarak kullandığımız bu sağa koşmalı platform oyununda bir ögenin (örneğin lazer) oyuncuya etki edebilmesi için onunla aynı renk olması gerekiyor. Örneğin yeşil figürünüz son sürat kırmızı bir lazer ışınının altından geçti; lazerin yapacağı tek şey sizi kırmızıya boyamak olacak. Ama bir kez daha aynı yerden geçmeye çalışırsanız bu kez aynı renk olduğunuz için size etki edecek ve öleceksiniz. Aynı şekilde bir odadan diğerine geçmek için kullandığınız portalların da renkleri var ve farklı renkteki bir portala girmeye çalışırsanız yanıyorsunuz.

Görece basit olan ama kısa sürede çok ciddi zorluklar çıkartabilen bu iyi düşünülmüş mekanik oyunun temelini oluşturuyor. Şimdilik 3 ay gibi bir sürede yapılmış olan bir prototip modelinde olsa da taşıdığı potansiyel gerçekten harika RGB Runner'ın. Farklı renkte bile olsa beyin yakacak bulmacalarla dolup taşması işten bile değil, dolayısıyla platform severler olarak merakla bekliyoruz kendisini. ■ TARIK

STYGIAN
Yüce Eskilerin Hükmü

"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl" fhtagn

Listemizdeki bir diğer H.P. Lovecraft evreni temalı oyun olan Stygian, İstanbul merkezli Cultic Games tarafından geliştiriliyor. Korkulan olmuş, Yüce Eskiler uyanmıştır. Ve ilk işleri bildiğimiz dünyanın sonunu bir güzel getirmek ve kehanetleri haklı çıkarmak olmuştur elbette.

RYO ve sıra tabanlı stratejiyi birleştiren yapım, zengin diyalog seçenekleri, el çizimi 2D grafikleri ve HOMAM'ı andıran savaşlarıyla dikkat çekiyor. Oyunda her biri farklı özelliklere sahip yedi karakterden birini seçebiliyoruz. Bunun yanı sıra bir inanç sistemi de mevcut. Mesela pragmatik biri gizemli bir olayın ardında yatan gerçekleri çözdüğünde rahatlarken, bir din adamıysa lanetlenmiş bir ruhu kurtardığında kendini daha iyi hissedecek. Tabii isimsiz dehşetlerle savaşmak o kadar kolay iş değil; karakterlerimiz gördükleri şeyler yüzünden akıl sağlıklarını kaybedebiliyor. Dilersek kara büyü de kullanabiliyoruz ama onun da fazlası bizi kötü bir akıbete doğru sürüklüyor doğal olarak.

İşin güzel yanı Lovecraft hikâyelerinde gördüğümüz pek çok etmenin oyun dünyasına yedirilecek olması. Erich Zann'ın lanetli kemanı gibi gibi... Bir de Ragıp Paşa adlı karakterimiz var tabii! Kendisi kayıp kıta Mu'yu araştırması için oyunun geçtiği Arkham şehrine gönderilmiş, ekibimize katabileceğimiz bir Türk. Yüce Eskiler'in Stygian ile dünyayı fethetme tarihi şimdilik 2018'nin ilk yarısı olarak görülüyor. ■ **M. İHSAN**



Kendine has 2 boyutlu grafikleri ve solgun renk paleti Stygian'ın temasına şahane uyuyor gerçekten.



SYNC: PARTY HARD

Dergide daha önce de yer verdiğimiz oyunlardan Sync: Party Hard. Mobil oyunların genel oynanış şeklini biraz daha aşıp eğen, büken, yanında sizi de maymun eden bir yapısı olan bir puzzle oyunu aslında. Telefonunuzu (ya da tabletinizi) çevirerek, yatırarak, döndürerek ve oynatarak kırılmış parçaları doğru düzende yeniden bir araya getirmeye çalışıyorsunuz temel olarak.

Daha önce yazdığımız versiyonuna göre görsellik elden geçirilmiş ve çok daha hacimli, güzel görünen bir hale gelmiş oyun son sürümünde. Yapım aşaması da yeniden hızlanmış içeriden aldığımız bilgilere göre neyse ki (buradan da baskıyı yaptığımıza göre kısa zamanda bir çıkış tarihi de alırız herhalde değil mi Alper? Alırız alırız, değil mi Utku?). ■ **TARIK**



TARTARUS

Henüz yapım aşamasının erken safhalarında olsa da sunmaya çalıştığı farklı tür oynanışıyla dikkat çekiyor Tartarus. Yapımcılar oyunlarını "birinci şahıs perspektiften oynanan, korku/gerilim öğelerine de sahip, metin tabanlı bir aksiyon/macera" olarak görüyor.

Korku/gerilim kısmını az da olsa tahmin edebiliyoruz. İşlerin pek de iyi gitmediği bir uzay gemisindeyiz ve ortalık bayağı ıssız... Bu konseptteki çoğu yapımın aksine işin içine uzaylıları sokmayacak, ses ve ışık oyunlarıyla oyuncuyu gerecek Tartarus. Yukarıdaki tanımdaki "aksiyon" tabirinin altı pek dolu değil şu an. Direkt aksiyon/FPS modunda sağa sola dalacağımız bir oyun değil Tartarus, orası belli ama bu aksiyon öğeleri nasıl sunulacak, sanırım bekleyip görmemiz gerek.

Bunlar bir kenara, daha çok "text adventure" türünden ilham almış bulmacalarla dolu Tartarus'un geçtiği gemi. Yani bolca metin okuyacağız, bu metinler bize oyunun hikâyesini yavaş yavaş açık ederken arada da bulmacalar konusunda ipuçları verecek. Bulmacaların birçoğunu gemide bulunan bilgisayarlara direkt olarak metin girerek çözeceğiz ayrıca.

Aksiyon ve gerilim öğeleri ayrı mesele ama Tartarus onca metini okurken heyecan duymamızı sağlayacak iyi bir hikâye sunarsa ve de kendine belirlediği orijinal tarzdaki bulmacaları zekice ve yeterince zorlayıcı şekilde sunabilirse, hani milyonlara hitap etmez belki ama kült bir yapıma dönüşebilir.

ÖMER

Arkadaki ablalar halay mı çekiyorlar yoksa güneşe mi tapıyorlar dersiniz?



Tides of Existence

"Oyun yapımına ufak ufak başlamak gerek" prensibine karşıt görüş.

Gamescom'da standı bulunan, gördüğümde tek kişinin yaptığına inanamadığım bir oyundu Tides of Existence (ses, müzik, çeviri, test gibi birkaç şey hariç). Belli başlı sıkıntıları vardı Gamescom dosyasının olduğu sayıda belirttiğim üzere, ama dev bir dünya ve ciddi anlamda fazla oynanış mekaniği sunuyordu. Her birinin farklı bir olayı olan bir sürü ada, gemi kullanma, yakın dövüş, menzilli dövüş, atlı dövüş, uçan binekler, dinamik hava şartları, sürüyle görev vs. derken bayağı geniş çaplı bir yapım Tides of Existence.

O gün bu gündür fazla haber alamadık oyundan ama son durumları sorduğumda yapımcı Tarık Yalçın'dan "Tides of Existence Exists!" diye bir mail aldım, içim rahatladı. Tarık oyununu fazla duyuramamıştı, bu nedenle açtığı indiegogo kampanyasında ne yazık ki koyduğu hedefin çok çok altında bir bağış toplayabildi. Ama bu geçen dönem içinde güzel şeyler de olmuş, henüz kim olduğunu duyurmak istemese de yatırımcı bir firmayla anlaşmış, bu sayede zamanının çoğunu oyuna ayırabiliyormuş. Dört bölüm olarak planladığı oyunun ilk bölümünü bitirmiş bile.

Yakın zamanda daha fazla şey paylaşabileceğini söyledi. Güzel haberlerini bekliyoruz bakalım.

ÖMER



Oyunun tüm görevleri seslendirmeli bu arada, onu da not etmeden geçmeyeyim.



Conarium

Darkness Within'lerin yapımcılarından.



Daha önce bizleri iki adet Darkness Within oyunuyla buluşturup gençliğimize ve saçlarımızın karasına kasteden Zoetrope Interactive, uzun bir sessizliğin ardından yepyeni oyunları Conarium'la tekrar karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

Stüdyonun daha önceki yapımlarında olduğu gibi, yine H.P. Lovecraft'ın o ürkütücü evrenini baz alan oyun, yazarın meşhur mu meşhur Deliliğin Dağlarında kitabından esinlenilerek hazırlanıyor. Antarktika'nın dondurucu topraklarında, Upuaut adlı bir keşif üssünde başlayan yapımda Miskatonik Üniversitesi üyelerinden Frank Gilman'ı yönetecek, hem kendi aklımıza hem de onunkine mukayyet olmaya çalışacağız. Frank, Conarium isimli bir cihaz sayesinde normalde ulaşmasının mümkün olmadığı yerler görecek ve pek çok isimsiz dehşetle karşılaşacak.

Conarium, stüdyonun önceki oyunlarında da olduğu gibi, sadece üç kişilik bir ekibin elinden çıkıyor: Galip Kartoğlu, Oral Şamlı ve Onur Şamlı. Bu kez kendi grafik motorlarını geliştirmek yerine Unreal 4'ü tercih etseler de oyundaki tüm objeleri, müzikleri ve sesleri kendileri üretiyorlar.

Öte yandan Cthulhu'nun dikkatini çekmiş olacaklar ki Yüce Eski'nin gazabından kurtulmak için sürekli isim değiştiriyorlar. Oyunun adı ilk başta Mountains of Madness'tı, sonra Transcend oldu, şimdi de Conarium. Ama ne demişler? Su uyur, Cthulhu da uyur! Bu numaralar ona sökmez, demedi demeyin Zoetrope'taki dostlar. ■ **M. İHSAN**

SEVGİLİ GELİŞTİRİCİLER, GELİŞMELERİ BİZİMLE PAYLAŞMAYI İHMAL ETMEYİN! BURALAR VE OGZ ONLINE BOŞ KALMASIN ;)

Anadolu Oteli

Kalemi kır, faturamı kes, çıkışımı bana ver.

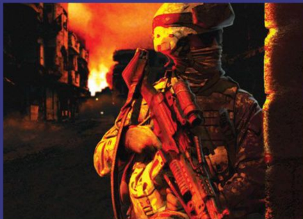


İki boyutlu olsa da piksel-art tarzında olmayan, modern bir görünümü var oyunun.

Mert Can Doğan'ın tek başına geliştirdiği bir oyun olan Anadolu Oteli (Hotel Anatolia), son dönemlerde iyice yaygınlaşan Türk yapımı korku oyunlarından önemli bir farkı bulunuyor: RPG Maker ile hazırlanması. Peki bu ne demek? Sizi sıçratarak korkutmayı ya da karanlık ve dar koridorlarda canavarlarla kanlı savaşlara sokmayı hedeflemiyor demek. Anadolu Oteli, daha çok hikâye ve seçimler üzerine kurulu, bulmacalarla bezenmiş bir gerilim oyunu.

Geçmişinden kaçmak için yollara düşen ve geceyi geçirmek için Anadolu Oteli'ne yerleşen baş karakterimiz Aras, ertesi gün uyandığında tüm oteli metruk ve tekinsiz bir yere dönüşmüş hâlde buluyor. Buradan kaçmak istiyorsa bulmacaları çözmeli, otelin sırrını ortaya çıkarmalı ve diğer müşterilerle diyaloga girmeli. Ama dikkat! Bu konuşmalar, onlara karşı takındığınız tavırlar oyunun gidişatını (ve haliyle sonunu) etkileyecek.

Mert Can, oyunun geliştirilmesinde Zoetrope Interactive'den Onur Şamlı'ya çok şey borçlu olduğunu ve kendisine çok çok teşekkür ettiğini özellikle belirtmemizi rica etmiş. Böylece biz de Conarium ekibinin sahiden de birer Cthulhu müridi olduğunu ve kendilerine çırak topladıklarını da kanıtlamış oluyoruz tabii... Kaçın! ■ **M. İHSAN**



Kontrol edeceğimiz askerin adı Hakan Kahraman. Operasyonlarda "Kartal" kod adını kullanıyor.



Soldiers of the Universe

Hassas temalar işleyen bir yapım.

Yerli yapımlar arasında fazla karşılaşmadığımız bir türde, askeri FPS türünde bir yapım Soldiers of the Universe.

Geliştirici ekip Rocwise Entertainment geçtiğimiz yıl bir araya geldi ve şu an için 11 kişiden oluşuyor. Mart'ta çıkması planlanan Soldiers of the Universe'in yapımına ise geçtiğimiz Aralık ayında başlandı. 3 ay çok kısa bir süre gibi gelebilir ama çeşitli oyun üretim uygulamalarından destek alındığı, bağımsız bir yapım için kalabalık bir ekibin işin içinde olduğu ve bir de bunların üzerine bu ekibin şu sıralarda gecesini gündüzüne katarak çalıştığı düşünülürse, 3-4 saatlik nispeten kısa bir oynanış süresi sunacak olan Soldiers of the Universe'in iyi çıkma olasılığı hiç az değil.

Oynanış görüntüsü henüz bulunmadığından olumlu veya olumsuz bir yorum yapmak için erken elbette. Ancak Soldiers of the Universe, farklı bir hedef kitleye sahip olmasıyla diğer bağımsızlardan ayrışıyor.

Cizre, Nusaybin, Halep gibi bölgelerde geçen; PKK, DAEŞ, YPG gibi örgütlerle mücadele edeceğimiz bir yapım Soldiers of the Universe. Türkiye'de Kurtlar Vadisi ve benzeri dizilerden hoşlanan, genel olarak Counter Strike ve benzerleri dışında çağdaş oyunlara fazla bulaşmamış dev bir kitle var malum. Oyunun büyük ihtimalle kutulu satışının da bulunacağı ve birçok pazarlama hamlesiyle öne çıkarılmaya çalışılacağı düşünülürse önemli satış rakamları yakalama ve hatta oyun dünyamıza birçok yeni oyuncu kazandırabilme potansiyeli var.

Umuyorum yapımcı ekip hem önümüze kaliteli bir yapım koymayı, hem de bu hedeflediği damarı tutturmayı başarır. Bu projenin sonrasında ekibin bilimkurgu FPS'si Nef: The Awakening hakkında daha fazla şey duymayı umduğumuzu da not etmiş olayım. ■ **ÖMER**

DELIVERY SIMULATOR

Bilginiz var mıdır yok mudur bilmiyorum ama Türkiye'de simülasyon oyunları çılgıncasına satıyor. Normalde oyunlarla pek bir alakası olmayan ama akşam eve geldiğinde inşaatlar yapan, acil durumlara müdahale eden, şirketler yöneten o kadar çok insan var ki... Çok mantıklı o yüzden bu topraklardan bir simülasyon çıkması, hatta sadece bir tane olması şaşırtıcı.

Adından anlayabileceğiniz üzere teslimat / yük taşımacılığı üzerine bir yapım Delivery Simulator. Evli bir çift olan Mehmet ve Sümeyye Kahraman'ın hobi olarak başladıkları proje, ekibe üçüncü gelen Osman Balcı'nın da destekleriyle şu an bayağı ileri seviyelere ulaşmış durumda. Bu tür oyunlardaki araç çeşitliliğini kısıtlı bulan ekip tır, kamyon, van, kamyonet, forklift, kepçe, vinç gibi sürüsüyle araç eklemişler oyunlarına.

Mesele özünde basit tabii; bir bölgede aracımıza ürünleri yüklüyoruz (evet, kendimiz yüklüyoruz) ve mümkün olduğunca hızlı ve kazasız bir şekilde bir başka bölgeye taşıyoruz. Bir GPS'imiz var ancak oyun açık dünya yapısına sahip olduğundan dolayı kendi kestirmelerimizi bulmak da mümkün olacak. Hasarlı aracımızı gidip biz tamir ettireceğiz, benzinimizi gidip biz alacağız. Gece-gündüz döngüsü, yol tutuşunu etkileyen kar-yağmur gibi hava şartları da oyunda bulunan güzel özellikler. Multiplayer ve VR desteğinin de bulunacağını not edeyim.

Mayıs-Haziran gibi mobil platformlara ücretsiz olarak çıkacak Delivery Simulator (Windows Phone da var, yey!). 2017 sonlarına doğru da daha gelişmiş bir versiyonu Steam'de ücretli olarak yayınlanacak.

Delivery Simulator kalitesinden fazla şüphe ettirmeyen bir yapım. Umuyorum o bahsettiğim kitleye kendini duyurmayı ve kabul ettirmeyi başarır. ■ **ÖMER**



Bu tarz bir oyunun en göz önündeki yanlarından olan araç grafikleri oldukça şık olacak gibi.



Kısa Kısa

Uzun uzun bahsedecek yerimiz kalmadı ama şu arkadaşlardan da söz etmeseydik vicdan azabı duyardık. ■ÖMER



VIKING MUSHROOM

Çooook şeker bir 2D platform Viking Mushroom. Görüp de süper olmadığını düşünen bir kişiye bile rastlamadım. Rayman ve Donkey Kong'dan ilham almış, 2 buçuk yıldır geliştirilen bir yapım kendisi. Platform öğeleri, görsellik, efektler falan hep şahane duruyor. Belirsiz bir tarihte mobil platformlara ve de Xbox One'a çıkacak.



ARMORED BATTLES

Şu sıralarda Greenlight'ta destek arayan bir tank oyunu. İlk bakışta gerçekçi mekân ve tank tasarımlarıyla bir World of Tanks klonu gibi gözükse de oynanış açısından komple farklı, tamamen arcade bir yapıda. Tankları vurup uçurduğunuz, havada kombonuza devam ettiğiniz bir oyundan bahsediyorum.



POCUS VE CUT

Hocus ve Rop gibi hem kaliteli, hem de bayağı popülerlik kazanmış mobil oyunları geliştiren Yunus Ayyıldız'ın şu sıralarda üzerinde çalıştığı iki yeni mobil oyun. Kendisinden yine zekice şeyler bekliyoruz.



ART OF GUILE

Yeşil ışığı yakalamış, şık duran bir gerçek zamanlı strateji Art of Guile. Yakın gelecekte geçen oyunda piyadeler dışında tanklar, helikopterler gibi taşıtlar ve de mekanize birlikler de yöneteceğiz. Nedense artık çok kullanılmayan ama strateji oyuncularının çoğunun sevdiği üs kurup birim basma, bu birimleri geliştirme mantığından ilerliyor. Düzgün bir yapım gibi dursa da kendisini öne çıkaracak bir dokunuş da göremedim şimdiye kadar ancak henüz erken. Senaryo ve oynanış açısından daha fazla şey görelim bir önce de.

PROJECT 1950

Henüz birkaç aydır yapılıyor olsa da ilgi çekici duran, gizliliğin önemli bir yer kapladığı bir açık dünya aksiyon Project 1950. Türkiye'yle Kuzey Kore'nin bir şekilde papaz olduğu, askeriyeyle mafyanın iç içe geçtiği, uzaktan bakınca güzel görünen bir senaryoya sahip. Tabii gizlilik ve açık dünya deyince MGS V geliyor akla, ona yaklaşabilecek mi göreceğiz, henüz çok erken bir aşamasında malum. 2 kişilik ekip büyüme arayışında, bu işlerden biraz anlıyor ve bir projede çalışmak istiyorsanız ses edin kendilerine.



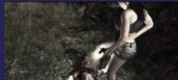
DIESEL EXPRESS

VR için geliştirilen oyunlarımız da var elbette. Post apokaliptik ama 2. Dünya Savaşı'ndan kalma silah ve taşıtların bulunduğu bir dünyadayız Diesel Express'te. Kaynak taşıyan bir trenin tepesindeyiz ve trene saldıranlarla mücadele ediyoruz. Teması sayesinde türdeşlerinden ayrılabilir.



DESTE: HARB OYUNLARI

Bir de şık bir kart oyunumuz var yapım aşamasındaki. Kart isimlerinden ve işlevlerinden, kartlardaki işlemelere kadar yoğun bir Osmanlı teması hâkim. Bozacı ölünce yerine şıracı gelmesi gibi minik minik bir sürü tarihi göndermeyi de yanında getiriyor. "Osmanlı temalı oyun yapalım, satsın" mantığında olmayan, 240 adet hem görsel olarak detaylı, hem de seslendirmeli kart sunan ve stratejik derinliği yüksek bir yapım izlenimi uyandırıyor.



CARA NIGHT: DEAD TRIP

Zombili mombili bir FPS. Karanlık ve kanlı atmosferine ve görsel yapısına rağmen aslında kendisini fazla da ciddiye almıyor. Karakterimiz Cara zombi istilasından gayet hoşnut ve onları öldürüyor olmaktan mutlu oluyor. Eğlenceli bir karakteri yöneterek çeşit çeşit silah eşliğinde gidip zombi vuruyoruz yani kısacası. Hayır denmez.



NOW I AM THERE

Görünüş olarak 3, oynanış olarak 2 boyutlu bir parkur/platform/bulmaca oyunu Now I Am There. Belli bir mesafeye kadar ışınlanma özelliğimiz var ve düşmanları temizlemek ve bulmacaları çözmek için bu temel mekaniği kullanıyoruz genel olarak. Greenlight'ta desteğinizi bekler.



İNCELEME

NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Astroneer	-	-
Blazblue Central Fiction	8	84
Civilization VI DLC 1&2	3	-
Courier of the Crypts	-	-
Deponia Doomsday	8	76
Detention	8+	83
Fate/Extella	7+	67
Gravity Rush 2	9	81
Kingdom Hearts 2.8 HD	7	77
Korku Hastanesi	1	-
Let It Die	5	72
Milkmaid of the Milky Way	7+	76
Motorsport Manager	8	81
Rad Rogers - World One	5	-
Resident Evil 7	9	86
Rise and Shine	5	65
Shantae - Half-Genie Hero	8	81
Silence	6	72
The Little Acre	6	63
Thing in Itself	7	-
TW: Warhammer - Realm of the Wood Elves	7	78
Urban Empire	6	62
Wanderer: The Rebirth	4	-

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



"Very" Tabanı

GEÇEN YILIN EN ÇOK SATAN OYUNLARI

Oyunların türlerine, hitap ettikleri kitleye ve bütçelerine göre birbirinden epey farklı satış hedefleri olabiliyor ama bir gerçek var ki bazı yapımların yalnızca adı bile çok satanlar listesine girmesini sağlayabilir. Geçtiğimiz yıl Steam'de en çok hangi oyunlar kâr etti peki? (Steam Spy verileridir, yalnızca oyun satış rakamları ve oyun satışından gelen kâra göre sıralanmıştır. Oyun içi satışlar kâra dâhil değildir.)

2016'DA STEAM'DEKİ SATIŞLARINDAN EN ÇOK KAZANAN OYUNLAR

OYUN	SATIŞ ADEDİ	KÂR
Sid Meier's Civilization VI	1,529,898	$78,913,020
Grand Theft Auto V	2,308,366	$73,632,680
Counter-Strike: Global Offensive	6,733,576	$67,192,990
Dark Souls III	1,335,722	$63,630,874
DOOM	1,608,681	$55,433,183
Rise of the Tomb Raider	1,303,957	$54,898,279
Total War: Warhammer	1,042,843	$54,792,482
XCOM 2	1,102,643	$51,479,887
Tom Clancy's The Division	1,100,449	$49,093,877
No Man's Sky	823,363	$43,274,942

FOR HONOR

KAYBEDENİ OLMAYAN BİR SAVAŞI NASIL KAZANIRSINIZ?

FOR HONOR



OYNAYANLAR


DENİZ KIRCA
[Şövalye]


TARIK KAPLAN
[Samuray]


CAN ARABACI
[Viking]



// İnsanlar yaşamı abartıyor. Ona dört elle sarılmak, narin dokunuşunu yüzünden çekmesini engellemek için yaptıkları şeyler en iyi tabirle onursuzca olabilir. Oysa Samuray'ın yolu, ölümün yoludur. Savaşın gerçekliği sadece cesurların görebileceği ilahi bir gerçektir. Ona tutunmak, gerektiğinde ışığın öpücüğünden vazgeçerek ölümün soğuk dudaklarına uzanmak herkesin yapabileceği bir şey değil. Katananın en sert kısmı nasıl ki en keskin olan yanıysa, Samuraylar da insanların en sert ve en keskinlerinden doğar. Ama tıpkı farklı metallerin farklı amaçlar için kullanıldığı gibi, bizim de farklı özelliklerimiz bir bütünü ortaya çıkarıyor. Uzun nodachileriyle her darbesi on kaplanın gücünü çağıran gerçek kılıç ustaları *Kensei*'ler, dev cüsseleriyle düşmanlarını bir böcek gibi ezdikleri koca tokmakları kanaboyu ustalıkla kullanan ağırkanlı *Shugoki*'ler, hız ve gücü gerçek bir ustalıkla birbirine bağlayarak katanalarını en usta şekilde kullanan *Orochi*'ler ve uzun mızrakları naginatayla rakibini yanlarına bile yaklaştırmadan alt edebilen yetenekli *Nobushi*'ler. Her biri on kişiye bedel. Her biri, gerçek bir Samuray'ın bağlılığını ve yükünü zorlanmadan taşıyor. Her biri meydanların görebileceği en iyi savaşçılar."



// HAH! Hahahah! Bu laf kalabalığına gerçekten de inanıyorsun değil mi küçük adam? O narin kılıçlarınızı demiri bin kere değil, on bin kere katlayarak da yapsanız Thor'un çekiciyle dövülmüş Viking silahlarının karşısında en ufak şansınız bile yok. Damarlarımızda tanrıların kanı akıyor; biz dövüşürken methiyeler düzüyorlar, adımıza şarkılar söylüyorlar!

Biz hayatta kalmak için değil, Valhalla'yı hak etmek için dövüşüyoruz. Hayvanların gücünü kuşanmış, korkmak nedir bilmeyen *Berserker*'larımız baltaları ve yorulmak bilmeden yaptıkları saldırılarıyla Orochi'lerinizin hakkından gelecek. Kadim *Warlord*'larımız ayaklarını yere gömüp kalkanlarını kaldırdığında onları yerinden bile kıpırdatamayacaksınız. *Valkyrie*'lerimiz kanınızla toprağı sulayacak, kalkanlarıyla narin kılıçlarınızı savuşturacak ve olur da şansınız yaver gider, aramızdan birini öteki hayata yollamayı başarırsanız ruhlarımızı tanrıların salonuna, Valhalla'ya yollayacak! Ancak hepsi bir yana, en çok korkmanız gereken benim. Ben bir *Raider*'ım! Hem de efsanevi bir Raider. Savaş alanında beni gördüğünüzde arkanıza bile bakmadan kaçsanız iyi olur. Sizi yakaladığım zaman yapacağım tek bir şey olacak: Ég rif ykkur í bita!

Pirinç tarlalarınıza geri dönün çiftçiler. Bu savaş size göre değil."



// Siz, mübalağalı lafların arkasına saklanan, onur üzerine sahte anlamlar çıkaran değersiz varlıklar! Kendi türünüzün ayrımına düzeni anlamadan varamayacaksınız. Bu yüzdendir ki hak ettiğiniz şey çeliktir ve o çelik bizim ellerimizdedir. *Warden*'larımızın, *Lawbringer*'larımızın yürüdüğü yollarda hep kılıç yemi olarak kaldınız ve kalmaya da devam edeceksiniz.



Durum iyi görünmüyor olabilir ama Samuray ölümden kaçmaz!

Bizim üzerine yemin ettiğimiz değerler, diyarı ve barışı sizin türünüze karşı savunmak içindir. Merhamet ve fetihler arasında boyun eğdiğiniz zamanlardan hiç ders almadınız. Bu yüzden ne taşıdığınız vahşi kan, ne de kuşandığınız korkunç suratlar bizi korkutmaya yeter. *Peacekeeper*'larımız tereddüte düşmeden olması gereken düzeni kötü kanınızı temizleyerek tesis edecekler. *Conqueror*'larımız diyarı sahte bilgeliğinizden koruyacak.

Korku ve dehşet, ettiğimiz yemini, taşıdığımız zırhı, kuşandığımız silahı asla geçemez. Çünkü bir Şövalye ne olursa olsun tereddüt etmez, görevine sırt çevirmez. Son nefesinizi verirken anlayacaksınız ki ben, Warden, gördüğünüz son suret olacağım!"



"Küçük adamlar, mübalağalı sözler... Tıpkı üzerine bastığımın farkında bile olmadığım karıncalar gibi birbirinizin üzerinden geçerek hayatta kalan, tek avantajı sayı üstünlüğü olan küçük canlılar sizi! Hanginizin savaşçıları bire bir dövüşlerde üstün gelebilir ki bir Samuray'ın iradesine? Yapabileceğinizin en iyisi birden fazla savaşçıyla çıkmak karşımıza, Dominion'da hep yaptığınız gibi! Kaldı ki söz konusu bir samuraya karşı çıkmak olduğunda sırt sırta savurduğunuz silahların tıngırtısı bile daha değerli kalıyor sözlerinizden! Sıradan askerleriniz mumları sönen fenerler gibi cansızca yere yığılırken ancak düşmanınızın geçici dostluğunda bulabiliyorsunuz ayakta kalacak gücü, peki ya ne için? O çok sevdiğiniz Valhalla'nın ve kibirli sözlerinizin ardında saklanan yaşam arzunuz için! *Tapınak Köprüsü*'nde ve *Orman*'da geçen savaşları unuttuğumuzu mu sandınız?!"

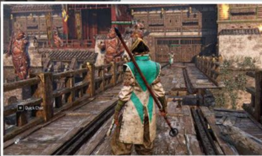


"Peh! Elinde keskin oyuncaklarla yiğitlik taslayan barbar sürüleri! Kaç defa, "işte savaşmaya değer bir düşman" diye karşımıza alıp çil yavrusu gibi kaçıştığınızı gördük! Kaç defa elimizde kılıçlarımız, bıçaklarımız ve baltalarımızla siz nefesinizi yakalayasınız diye beklerken hayvan sürüleri gibi üzerimize gelişinizi izledik. İlk kanı biz dökmedik, ama hem Dominion'da hem de Elimination'da son kanı döken hep Şövalyeler oldu. Ne ekmek kırıntıları için şehirler yaktık, ne haysiyet nutukları atıp kendi evimizi düşmanlarımıza teslim ettik. *Kathetral*'den *Hisar Kapısı*'nın önlerine kadar adaleti, düzeni ve barışı savaşçı sürülerini önümüze katarak tesis ettik. Kaybetmeye en yakın olduğumuz zamanlarda bile koyunlar gibi onurumuzu zail etmedik. Siz birbirinizi kıra durun, sayınız kaç olursa olsun, savaş meydanın her yerinde bir Şövalye yemininin hakkını vermek için bekliyor!"



"Kaçmak mı? Hah! Gerçek bir Viking asla savaştan kaçmaz, teneke kafa. Sen bizi o milleti birbirine düşürmeye çalışıp planlar yaparak güvenli bir mesafeden savaşı kazanmaya çalışan Apollyon'la karıştırdın herhalde. Ah, ama dur hele... Apollyon da bir zamanlar Warden değil miydi zaten? Tam size yakışır işte savaş meydanında yiğitçe savaşmak yerine hain planlar kurmak ve milleti birbirine düşürmek!

Ve sen, narin kılıç... Bize sayı üstünlüğüyle





Her sınıfın hareketleriyle vuruş güçleri farklı olsa da temel savaş mekaniği hep aynı.

OYUN MODLARI

DOMINION (4v4): Dominion, şu ara oyunun en popüler ve en kaotik olan oyun modu. Her haritada bulunan 3 noktayı elde ederek 1000 puana ulaşmak ve karşı takımı "dağılmaya" zorlamak üzerine kurulu. 1000 puana ulaştıysanız karşı takım dağılmaya başlıyor ve o takımdan ölen karakterler geri dirilemiyor (Execute yemeyenleri hâlâ diriltmek mümkün).

BRAWL (1v1 & 2v2): Bir karakteri ne kadar iyi oynadığınızın önemi bu modda ortaya çıkıyor. Zira düello tarzında savaşlar üzerine kurulu bu modlarda bildiğiniz her şeyi ortaya dökmek gerekiyor çoğu zaman. Toplam 5 raunddan 3'ünü kazanan taraf Brawl'ı da kazanmış sayılıyor. Üzerinizdeki silahların etkisi kapalı geldiğinden dövüşler adil geçiyor.

DEATH MATCH (4v4): Deathmatch'e gelince işler biraz değişiyor. Deathmatch'e dahil iki farklı oyun modu var öncelikle. Bunlar *Skirmish* ve *Elimination*. Skirmish, temelde Dominion'ı örnek alıyor; tek farkı bölge ele geçirmek yerine puan kazanma işini düşmanlarınızı öldürerek yapıyor olmanız. Elimination'ı da bir nevi 4v4 Brawl olarak düşünebilirsiniz.



Arkadaki şövalye savaştan o kadar sıkılmış ki dönüp izlemiyor bile.

DOMINION MODUNDA SAVAŞIN KAOSU İÇİNDE İYİCE HAVAYA GİRİP DE KENDİ ADAMLARINIZI ÖLDÜRMEYİN!

mi galip geliyorlar dedin? HAHAHAH! Sıradan bir Viking bebeği bile sizin adamlarınızın her birinin on tanesine bedeldir! Eğer bunu sayı üstünlüğü olarak algılıyorsan yapabileceğim bir şey yok, kusura bakma. Sözde "onurlu" samuraylarınızın yiğitçe mücadele etmek yerine sis bombaları atarak, yaralandıklarında kaçıp saklanıp sonra arkadan vurarak savaştığını cümle alem biliyor. O yüzden bana adil savaşmaktan sakın bahsetme. O kadar onurdan yoksunsunuz ki Odin'in kuzgunları bile cesetlerinizle ziyafet çekmeye yanaşmıyor.

Gerçekten bileğine, savaş becerisine güveniniz varsa gelin kozlarımızı Duel ve Brawl'da, teke tek olarak paylaşalım. Ne de olsa Dominion'da kimin kime vurduğu bile belli değil; onursuz savaşçılarla dolu orası. Gerçek savaşçı dediğin Brawl'da belli olur!

Gelin hadi... Gelin! Ég drep þig alla!"



"Ancak sözlerde var olan bir cesaret... Topraklarımızı kanınızla kirletiyorsunuz. Yüksek perdeden gelen boş sözleriniz, korkak savaşçılarınızın üzerinde kalan o dayanıksız metal parçalarından bile değersiz. Kaldı ki o değersiz metaller bile silah kabzaları, zırhlar, özellikler olarak onurlu bir savaşçının işine yarayacak hale gelebilirken ölü bedenlerinizin hiçbir değeri yok. Her savaşçımı öldürdüğü kişi kadar ödüle layık görürüm. Öldürülen her Viking'le Şövalye, gerçek bir savaşçının katanasına bulanan her kan damlası tecrübedir. O tecrübeyse Samuray'ın kılıcında, zırhında gösterir kendini. Bir bakışta anlarsın savaş yüzü görmemiş toy bir çocukla sayısını unuttuğu kadar korkak biçmiş bir ölüm getirenin farkını! Bu meydan boş sözler yüzünden kırmızıya boyanmadı ve asla böyle bir şey olmayacak. O yüzden o paslı baltalarınızla kendinizden ağır kılıçlarınızı çıkarın ve bu işi çeliğin iradesi çözsün!

O sözde cesur halkını korumak için ölmeye hazır mısın Şövalye?! Tanrılarınla tanışmaya hazır mısın kırık boynuzlu?! Haydi o halde!"



"Bir yabanıl ve gaspçının sözlerine kelimelerle karşılık vermek nafile. Bizi Brawl'lara, Duel'lara ya da Dominion'da kargaşaya çağırmanıza gerek yok. Siz oraya ayak bastığınızda biz çoktan orayı domine etmiş olacağız. Korkaklığınızı ve alçaklığınızı gizleyecek bir zırh henüz yapılmadı. Ama artık bana da silahıma davranmaktan başka bir seçenek kalmıyor. Kendi tanrılarım, onurum ve hatta sizin sahte tanrılarınız üzerine yemin ediyorum ki ben Warden, bu dünyada gördüğünüz son suret olacağım! Şövalye'nin adaletini, onurun anlamını kılıcımın çeliği bedeninizi parçaladığında anlayacaksınız!"



"Az laf, çok iş derler, bilir misiniz? Zırhların arkasına saklananın kim olduğu da ortada, teneke kafa. Tepeden tırnağa zırha bürünenler sizlersiniz; benim göğsüm ilk doğduğum gün olduğu kadar açıkta. Ve ne yalan dolanlarınızdan ne de kılıçlarınızdan korkmuyorum!

Gelin bakalım... Üzerinden yalanlar damlayan o zehirli dillerinizi ağzınıza geri sokun da kozlarımızı savaş meydanında paylaşalım artık!

VALHALLA!"

GÖRÜŞLER

İYİ (CAN)

Art of War isimli dövüş mekaniği bence bundan sonra yakın dövüş içeren birçok oyuna bakışımızı değiştirecek kadar başarılı. Özellikle de gerçekten iyi oynayan iki kişinin düellosunu sadece oturup izlemek bile çok keyifli olabiliyor çünkü işin içine bolca tahmin ve rakibinin psikolojisini okuyup ona göre karşılık verme gibi şeyler de giriyor bir yerden sonra. Ancak o seviyeye ulaşmak için ciddi anlamda oturup pratik yapmak gerekiyor; neyse ki oyunun "How to Play" kısmı o konuda çok yararlı. Farklı farklı sınıflar olması da oynanabilirliği arttırmak adına güzel. Eğer baştan söz verdikleri gibi bunu sürekli yeni haritalar, yeni sınıflar ve oyun modlarıyla destekleyebilirlerse bence ömrü uzun olur diye düşünüyorum. War of Factions şimdiden taraflar arasında hoş ve rekabeti bol bir çekişme yaratmış durumda, sırf o bile birçok kişiyi daha uzun süre oynamaya itebilir. Ancak bu noktada Ubisoft'un oyunun çıkışından sonra vereceği destek asıl belirleyici faktör olacak diye düşünüyorum. Oyunla ilgili şu an bence en kötü yan bağlantı türünün P2P olması ve bu yüzden sıklıkla sorunlarla karşılaşıyor olmamız. Rainbow Six: Siege'de olduğu gibi onu da sonradan düzeltebilirlerse ben kendi adıma daha uzun süre arenada dövüşmeye devam etmeyi planlıyorum.

DENGELİ (DENİZ)

2015 yılından itibaren AAA oyunlarda, free-to-play oynayan kitleyi yakalamak adına bir formül geliştirildiğini düşünüyorum. Bunun en başarılı örneklerini Overwatch ve Rainbow Six Siege'de gördük. Yüksek prodüksiyon kalitesi olan ama içerik anlamında yeterli görmediğimiz oyunlar global çapta beğeni topluyor. İnsanların alışmış olduğu ve oyunlarda görmek istedikleri rekabetçi bir çerçeve var. Bunu hızlı aksiyonla harmanlayıp alışılmışın dışında bir iş çıktığında özellikle FPS türü oyunlara aşina olanlar ve DVO kitlesi mutlu oluyor. Benzer durumun For Honor'da da olacağını düşünüyorum. For Honor, oynaması eğlenceli ama oyun modları, sınıfları ve dövüş mekaniği konusunda o kadar da →

GÖRÜŞLER

→ devrimci bir yenilik getirmeyen bir oyun. Muhtemelen bu alanlarda birçok eklenti gelecektir. Ancak sunduğu eğlence faktöründe oyunlarda hikâye ve katmanlı bir gelişme arayan insanları etkileyecek derinlik yok. Dövüş mekaniklerine adapte olmak birkaç saati alıyor. Fraksiyon ve sınıf sayısı az, karakter ve eşya geliştirme seçenekleri kısıtlı. Sunucu kısmı sorunlu ve oyuncu eşleştirmelerinde toparlanması gereken ciddi sıkıntılar var. Yine de bütün eksilerine rağmen masaya farklı bir şeyler koyması onu etkili kılıyor.

KÖTÜ (TARIK)

Açık konuşacağım: Ciddi anlamda eğlendiğim sekansları olsa da For Honor benim açımdan hayal kırıklığı yaratan bir oyun oldu. Ubisoft oyunlarının en temel özelliği onlarca saatlik oyun deneyimi sunmayı hedefleyip kendilerini 2. saatten sonra tekrar etmeye başlamaları artık ve For Honor da bu lanete kapılmış. Ama asıl canımı sıkan nokta bu değil. Asıl canımı sıkan nokta, oyunun merkezinde (ki merkezi dışında hemen hiçbir şey yok zaten) bulunan savaş mekaniğinin iki kişiye karşıyken bildiğiniz çalışmıyor oluşu. Birden fazla düşmanla kapışmak öyle kaotik ki bütün temeli oluşturan taktik ve sabır direkt uçup gidiveriyor. Ayrıca ağır tempolu bir oyun olması hedeflenmiş olmasına karşın karakterlerin tepki hızı gerçekten kötü. Silahların birbirine çarptığında betondan seker gibi geri fırlaması da hiçbir dövüşün akıcı olmaması için özellikle yapılmış gibi adeta. Sadece vuruşlarınız isabet ederse akıcı bir şekilde saldırıya devam edebiliyorsunuz, o zaman da zaten 5. vuruş civarında rakibiniz ölmüş oluyor. Bağlantı sorunları da hepsinin üzerine tuz biber ekiyor. Bir dövüşü strateji ve reflekse kazanmak gerçekten eğlenceli ama buna ortam hazırlanması şansa bağlı olduğu sürece ortada bir eksik var demek benim için.



Yapay zekâ savaşçılar hiç de fena dövüşmüyorlar.

SENARYO MODU

Kahramanlar ve yaratıcıları

TARIK KAPLAN

Atarsız savaşçıların ancak bir baltanın sapına kan lekesi olabildiği, Samurayların daimyolarıyla kardeş muhabbeti çevirdiği, Vikinglerin ata bindiği, çeliğin kil çömleklerde saklandığı, kılıçların tüm farklılıklarına rağmen sahibinin iradesi kadar güçlü olduğu bir dünyanın hikâyesi bu. Tarihin en amansız savaşçılarının bir araya geldiği topraklarda geçen başarısız bir barış arayışının isimsiz, renksiz kahramanlarını anlatan bir öykü. Öyle ki, kötülük anlaşılmaz bir savaş isteğinden ibaret o fantezi dünyasında... Belki de bildiğimiz gerçeğe o kadar da uzak bir hikâye değil aslında.

Apollyon. Savaş Tanrıçası. Şövalyelerin üst kademesini ele geçirmiş acımasız bir kumandan ve tek bir amacı var: İnsanlara gerçek yüzlerini göstermek. İçlerindeki kurtları ortaya çıkartmak. Korkakları temizleyerek sadece güçlülerin var olduğu, var olan her savaşçınınsa sadece kan için yaşadığı bir dünya yaratmak istiyor. Peki ama neden? Bilinmiyor. Apollyon'a kurnazlık ve basit taktiklerle dünyayı kaosa sürükleten ideallerin ne olduğu tarihin en büyük gizemlerinden biri olarak kalmıştır.

Ama bu dünyanın asıl kahramanı Apollyon değil. Aslında kahramanları denmeli, zira zırh giymeyen, kılıcının demirine ya da baltasının sapına düşmanının kanını bulaştırmayan tek bir canlı dâhi yok dünyada. Günlük konuşmalar savaş meydanlarında gürz darbelerini durduran zırhların içinde gerçekleşiyor. İşte o hayatları savaşa adanmış insanların aynı sertlikteki zırhlarıyla nefretleri birbirleri için bileniyor. Yaşam şekilleri, kültürleri birbirinden çok farklı; kan dökme istekleriyse tamamen aynı. Apollyon bunu biliyor. Onları birbirine düşürmek çocuk oyuncağı. Ama önce Şövalyelerin tamamını kontrol etmeli. Tarihi boyunca şövalyeleri bir arada tutmuş olan Demir Lejyon aradan çekilmeli.

Barışın zayıflattığı Demir Lejyon'un bir sa-

SALDIRMA, GARD ALMA VE GARD KIRMA ÜZERİNE KURULU DÖVÜŞ SİSTEMİ BASİT DE OLSA SAVAŞ ANINDA ELİNİZ AYAĞINIZA DOLAŞABİLİYOR.



Farklı sınıfların kullanabildiği ikincil silah ve özellikler ufak da olsa renk katmış savaşa.





Apollyon'un tek derdi kurtla kuzuyu ayırmak.

vaşçının en önemli dayanağı olan liderlikten yoksun olması onları Apollyon'un acımasız savaşçıları için öğle yemeği haline getirdi. Ama savaşı bitirecek olan düello gelip çattığında Demir Lejyon'dan bir kahraman çıkıp Apollyon'un şampiyonunu yenecekti. Savaş Tanrıçası, aradığı kurdu bulmuştu. Şövalyeler üzerinde mutlak hakimiyet artık Apollyon'daydı ve yeni hedefleri komşuları, barışın güçsüzleştirdiği kaslarını dinlendiren, bir zamanların korkusuz savaşçıları, Valhalla'nın gelecekteki sakinleri olan Vikinglerdi. Birlikte, sakin bir hayat sürmek onlara yaramamıştı. Güçsüzlerdi. Kan arzuları sönüktü ve bu düzeltilmeliydi.

Şövalyeler yemeklerini ellerinden alınca Vikingler birbirine girdi. Aynı savaşlar, tek bir darbeyle hayatını kaybeden çoğunluğun arasında, kanın tadını almış tecrübeli savaşçıların çarpışan baltalarıyla dolu çatışmalarla sürdü gitti. Aynı şeyler kendini her adımda tekrar etti. Belki de biraz fazla tekrar ediyordu hatta. Tarih bile bu kadar tekerrüre bir dur derdi.

İç savaş Vikingleri kendilerine getirecekti. Bir zamanlar kim olduklarını hatırlatacak ve yağmalara yeniden başlamalarını sağlayacaktı. Sayıları azalsa da güçleri sabit olan, doğunun onurlu savaşçıları, Samuraylara saldırdılar. Ve savaş, tıpkı Apollyon'un istediği gibi tüm diyarlara yayıldı. Farklı silahlar tutan savaşçıların bütün bu mücadelesiyse aslında hiç bitmeyecek bir diğer savaşın hazırlık bölümünden fazlası değildi.

SENARYO MODU HAKKINDA

- Tek kişilik oyun modu, oyunun asıl önemsediği multiplayer modlarına giriş için kocaman bir eğitim bölümü gibi.
- Hikâye anlatımı zayıf, karakterleri amaçsız ve arkaları dolu gibi gösterilmeye çalışılmışsa da oldukça düzler ve içleri boş.
- Her fraksiyona ait farklı sınıflardaki savaşçılarla oynama şansı verdiğinden oyuna ısınmak için güzel bir mod.
- Burada kazanılan içerikler her modda kullanılabilirken, oynadıkça kazandığınız Story Level'lar yalnızca senaryo modunda kullanabileceğiniz özellikleri açmanıza yarıyor.
- Arada bir at sürme, arbalet kullanma gibi ufak değişiklikler içerse de tüm hikâye modu önünüze gelen savaşçıları keserek ilerlediğiniz 18 (her fraksiyonda 6 adet) bölümden oluşuyor ve 6 saat civarı sürüyor.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Ubisoft Montreal **DAĞITIM:** Ubisoft, Aral
KUTULU FİYATI: 315 TL **DİJİTAL İNDİRME:** 178 TL (Playstore) 180 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-113-for-honor



- Harika grafik ve animasyonlar
- Refleks ve tahmine dayalı dövüş sistemi
- 1'e 1 kapışmalardaki heyecan hissi
- Faction War gibi rekabeti tetikleyici unsurlar
- Farklı sınıflarla sunulan oynanış çeşitliliği



- P2P bağlantı sebebiyle sürekli yaşanan kopmalar
- Uzun süre başında tutmak için yetersiz içerik
- Haritalar arasında oynayış açısından neredeyse hiç fark yok
- Tutorial'dan hallice senaryo modu



7

SON KARAR

Yakın dövüşü online rekabetle birleştirerek farklı bir şey deneyip çoğunlukla da başarılı olmuş. Emek harcanmaya devam edilirse uzun süre başında tutabilir.

O TÜR: Aksiyon **O YAPIM:** Rebellion Developments **O DAĞITIM:** Rebellion Developments **O DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (Steam) **O YAŞ SINIRI:** 16+
O DAHASI İÇİN: sniperelite4.com


Röntgen efektli yavaş çekim ölüm sahneleri serinin olmazsa olmazı.

SNIPER ELITE 4

İtalyan işi

EGE SAĞIN

Her zamanki gibi oyunun yumuşak karnı senaryosu. Az işlenen İtalya cephesini değerlendirmek güzel bir fikir ancak fırsat tepilmiş gibi görünüyor. Gizlilik odaklı üçüncü şahıs kamerasından oynanan oyunların sağlam senaryolarla ne kadar başarılı olabileceğini Kojima defalarca göstermişken, dördüncü oyunda bile "bir bahane bulun da millet Nazi vursun" diye oyun çıkarmak Rebellion'ın ayıbı diyebiliriz herhalde. Müttefiklerin, Nazi işgalindeki İtalya'ya çıkarma yapıp ele geçirme planlarını bozmak isteyen Nazi bilim insanları önce o donanmayı yok edecek, sonra da Avrupa'nın kalanını ele geçirmelerini sağlayacak süper füzeler geliştirmeye çalışmaktadır. Karl da 8 bölümden oluşan görevinde bunu engellemekle uğraşıyor. Bu süreçte gizli servis, İtalyan direnişçileri ve İtalyan mafyasıyla iş birliği yapıyor ama ne ara videolarda ne de görev öncesi hazırlık konuşmalarında herhangi bir karakter dikkat çekiyor. Sıfır karakter derinliği, sıfır karakter gelişimi, yer tutsun diye koyulmuş özensiz karakterler ve talihsiz biçimde güçlü değil yardıma muhtaç gösterilen kadın özgürlük savaşçısı... Durum böyle olunca görevler yalnızca puan kazanmak için yaptığımız işlere dönüşüyor.

Karakterlere ve senaryoya bağlanamamak üzücü olsa da oynanış mekanikleri bu 8 bölümlük macerayı taşımaya yetmiş. Her oyunda büyüyen haritalar bu kez o kadar büyük ki neredeyse açık dünya deneyimi sunuyorlar. Çizgisel oynanıştan eser kalmadığı için mecburen kendi planımızı yapıp değişen duruma göre hareket ediyoruz. Her bölümde birkaç ana birkaç da yan görev haritaya serpiştirilmiş oluyor ve bunları istediğimiz sırayla yapmamıza olanak tanınıyor. Ortadaki depoya girebileceğiniz alan çok kalabalıksa, ses kaynağınız yoksa ve susturucu uyumlu mermileriniz yeterli değilse o an için orayı pas geçip yandaki başka bir göreve gitmeniz çoğunlukla size o depo için de fırsatlar sunacaktır. Daha iyi bir görüş açısı, bir ses kaynağı ya da çok nadir bulunan susturucu uyumlu mermilerle dolu bir şarjör gibi...



MULTIPLAYER

Oyunda multiplayer modlar da mevcut. Rekabetçi multiplayer modları oyunun gizlilik yapısına aykırı olduğu için vasat kalsa da bütün senaryo görevlerini bir arkadaşınızla oynama imkânınız var. Zaten taktiksel derinlik bu oyunun en güçlü yanlarından biriyken co-op oynadığınızda seçenekler katlanarak artıyor. Kesinlikle tavsiye edilir.




O dev top sayesinde tüfeğinizin sesini maskeleyebilirsiniz.



Sonuçta oyun bize dev bir kum havuzu verip maceramızı istediğimiz gibi şekillendirmemize olanak tanıyor. Bu süreçte keşif yapmamızı da ödüllendirdiği için haritanın her köşesini dolaşıp yavaş, planlı ve yaratıcı bir operasyon yapmak çok keyifli. Öyle ki bazı görevleri bu şekilde yapmam 3 saati bulsa da hiç sıkılmadım ve nihayet bittiğinde yaşadığım gurur ve tatmin için o 3 saate değerdi.

TEBDİL-İ MEKÂNDA FERAHLIK VARDIR

Bölüm tasarımları muazzam. Hem farklı bölümler arasında hem de bölümlerin kendi içlerinde ciddi bir çeşitlilik söz konusu. Ayrı ayrı baktığımızda geniş tarlalar, dar İtalyan sokakları, şato etekleri, şatonun içi, gizli üs, liman gibi çeşit çeşit yere gidiyoruz ve bunların her biri farklı oynanış dinamikleri sunuyor. Kimilerinde uzun ve açık alanlarda keskin nişancı tüfeğimizle ölüm saçabilirken, kapalı ve dar alanlarda geçen bölümlerde tabancamıza ve bıçağımıza güvenmemiz gerekiyor. Farklı bölümlerde günün vakitleri de değişiyor ve gündüz bölümleriyle gece bölümlerinde farklı taktikler uygulayabiliyoruz.

Bu alanda dikkat çeken bir başka ayrıntı da ses kaynakları. Birkaç bölümde topçu mevzilerinden düzenli ateş açıldığı için silahımızın sesi maskelenebiliyor. Bu bölümlerde susturucu ihtiyacımız fazla yok ve sabırlı olup zamanlamamızı doğru denk getirerek tüm haritayı temizleyebiliyoruz. Ancak her bölüm bu kadar bonkör değil. Diğer bölümlerden bazılarında ara sıra yanımızdan geçen askeri botların motor gürültüsünü kullanarak kıyı bölgelerde aynı taktiği uygulayabiliyoruz. Fakat bu da riskli, zira o botlar bizi görüp alarm çalmaya başlayabiliyorlar. Sahil kısmı riskli. En düzenli kullanılan yöntem önceki oyunlardan da bildiğimiz, jeneratörleri bozup gürültü çıkarmalarını sağlama yöntemi. Ancak her haritada yeterli jeneratör yok; bazıları çok zor, sipersiz bölgelerde oluyor ve daha da önemlisi jeneratör bozduğumuz zaman "doğal" ses olmadığı için askerler "Bu ses de ne?" diye araştırmaya gelebiliyor. Tabii ses baskısı da varken tabancayla rahatça iniyorlar ama kalabalık gelirlerse sorun yaşamak kaçınılmaz.

Oyunun öne çıkan yanı bize sunduğu taktiksel özgürlük. Süper güçlere sahip dürbünümüzle etraftaki askerleri, türlü türlü patlayıcıyı ve araçların zayıf noktalarını işaretledikten sonra bir bulmaca çözermiş gibi o bölümdeki Nazi askerlerini nasıl öldüreceğimizi ya da yanlarından geçip görev hedefine nasıl varacağımızı düşünmeye başlıyoruz. Etrafta o kadar çok patlayıcı var ki askerleri bunlara yönlendirerek ya da yanlarından geçmelerini bekleyerek onlardan toplu halde kurtulmak çok kolay. Cephanemizdeki mayınlar da bu noktada çok işe yarıyor. Gerek dönecekleri köşelere döşeyerek gerekse cesetlere tuzaklar kurarak onlardan faydalanabiliyoruz. Ancak tabii patlama gürültü yaptığı için bir taşla veya ıslıkla tek tek sürüden ayırıp sessizce indirmek de tercih edilebilir.

BİR ÖYLE BİR BÖYLE

Sunduğu özgürlük ve temel mekanikleri ne kadar harika olsa da çok önemli bir sorunundan da bahsetmek gerek: Yapay zekâ çok dengesiz. Zaman zaman süper güçleri varmışçasına yerimizi bulabilirlerken zaman zaman önlerinde ceset kaldırsak görmüyorlar. Varlığımızdan şüphelenince etrafı araştırmaya başlıyorlar, yerimizden şüphelenince (yani mini harita sarı olunca) siper alıp bizim olduğumuzu düşündükleri yere bakmak için sırayla kafalarını çıkarıyorlar. Yerimizden emin olurlarsa (kırmızı) aktif çatışma başlıyor ve tüm kuvvetleriyle üzerimize geliyorlar. Bütün bunlar aslında olması beklenen standart durumlar ama istikrarsızlıklar can sıkıyor. Örneğin bazen dikkat çekmeden bütün mekânı temizleyebiliyoruz ama bazen de tek bir kişiyi öldürünce "Aman tanrım bir adamımız eksik!" diye gaza gelip beş kişi topluca kâhin gibi adamın cesedinin başına koşuyor. İçindeki askerleri öldürdüğüm tankın ne hikmetse beni tespit etmesine değinmiyorum bile. Örnekleri sıralamaya derginin sayfaları yetmez ama yapay zekânın bu denli istikrarsız olması oyunun özgür planlama kısmına da darbe vuruyor ve kendi kendine zarar veriyor.

Vasat hikâyesine ve yapay zekânın korkunç dengesizliğine rağmen *Sniper Elite 4* muhteşem mekanikleri ve özgürlük sunan devasa bölümleriyle epey keyifli bir oyun. Yavaş çekim röntgen kamerasında Nazi subaylarının kafataslarını parçalamak, etrafa saçılan beyin parçacıkları, ayrı ayrı iç organlardan vurunca ayrı özel puanlar kazanmak... Bunlar yıllardır eskimeyen bir formülün ödül noktaları ve daha uzun yıllar bizlerle olacak gibi duruyorlar. Hatta yapay zekâ ve hikâye sorunlarını çözerlerse gelecekte bir başyapıt bile çıkabilir. Serinin hayranları mutlaka oynamalı!

ÖLÜM HANIM

Keskin nişancı oyunundan bahsederken 2. Dünya Savaşı'nın en ünlü nişancılarından birinden bahsetmemek olmaz. Lyudmila Pavlichenko 24 yaşında başladığı askeri kariyerinde yalnızca bir yılda tam 309 Alman askeri öldürerek dünya tarihinin en başarılı kadın keskin nişancısı oldu. 25 yaşında yaralandıktan sonra cepheleri terk edip temsilcilik ve eğitim gibi görevlerde rol alsa da dünya onu Lady Death olarak hatırlıyor.



TAMAMEN FARKLI HİSSETTİREN MEKÂNLARDA SERBESTÇE DOLAŞIP TAKTİK PLANLIYORUZ.



+
- Temel mekanikler hiç bozmamış
- Bölüm tasarımları çok başarılı
- Serbestlik ve taktiksel derinlik zirve yapmış

−
- Hikâye vasat
- Yapay zekâ istikrarsız

7

SON KARAR

Enfes mekanikler ve özgürlük, kötü yapay zekâ.

O TÜR: Hayatta Kalma O YAPIM: Kayabros O DAĞITIM: Kayabros O DİJİTAL İNDİRME: 12 TL (Steam) O DAHASI İÇİN: playsoulsearching.com





Buradan sağ çıkmak mümkün.

SOUL SEARCHING

Gidenler memnun ki yerinden, dönen yok seferinden

İHSAN C. ASMAN

Herkesin gündelik hayatın telaşesinden usandığı, her şeyi arkada bırakıp yepyeni bir sayfa açmayı düşündüğü dönemler vardır hayatta. Kimimiz ıssız bir adaya gitmenin özlemini duyarken, kimileri daha enerjik planlar yapıp tüm dünyayı turlamaya heveslenir mesela. Bazısı bunu kendini bulmak, bazısı da hayatın anlamını keşfetmek için yapar. Belki hepsi de aynı şeydir zaten. İşte böyle bir arayışın yolculuğunu vadediyor *Soul Searching* bizlere. Bu vaat gerçekleşiyor mu? Hem evet hem hayır.

Epey renkli bir açılışı var oyunun, menüde dokundukça farklı tınlayan sekmeler, esasında retorik de olsa kişiselleştirmeye imkân tanıyan karakter yaratma ekranı, sizi karşılayan şirin piksel grafikler ve ardından oyun boyu size eşlik eden harika müzikler. Bir de en başta anayurdunuzdaki farklı kişilerle vedalaşmanız ve monologlar, oyunun epey anlatı odaklı olacağı intibaı bırakıyor insanda. Beklentiler başta yükseliyor doğrusu.

AÇIK DENİZLER VE ADALAR...

Oynanışa gelince: Farklı adacıklar arasında hareket etmeniz, geliştirebileceğiniz ya da yenisini alabileceğiniz tekneniz sağlıyor. İki kürekli, basit bir salla başlayıp sonraları teknenizi motoru, dümeni, dört küreği ve rüzgârgülü olan bir canavara dönüştürebiliyorsunuz. Hayatta kalma da şöyle: Açlık, susuzluk ve enerji ana etmenler. Ejderhalar, katil balina, fırtına gibi açık denizde karşılaştığınız düşmanlar ve nefessizlik de yan etmenler diyelim. Ayrıca bu düşmanların teknenize kalıcı hasar verme riski de var. Ayrıyeten oynanışı bir ölçüde çeşitlendiren keyifli büyülerimiz de mevcut. Bunları açmak için denizde ateş böceği misali uçuşan ruh puanlarını toplamanız gerekmekte. Bu sayede bazı ufak adalarda size büyü öğretecek kimseler 'görünüyor'. İlk oyunumda bunların beş tanesini bulabildim. Özellikle yunus çağırma ve nefessiz kalma büyülerini teknem hasar aldıkça kullandım. Oyunu tamamladıktan sonra keşfetme isteğini diri tutan yegâne şey bu büyüler oldu ama keşke daha fazlası olsaydı demekten de kendimi alamıyorum.

Ne demek mi istiyorum? Oyunun en başında o anlatı odaklı olacağı intibaı var ya, o bitiş yazısını görene kadar yakanızı bırakmıyor ve esas sorunu yavaşça fark ediyorsunuz: Ne yazık ki keşfettiğiniz, büyü bulunmayan büyük adalar pratikte salt kaynak/yakıt ikmal noktaları olmaktan öteye gidemiyor. Adalarda merakınızı güdüleyen hiçbir şey yok. Evet, buralarda konuşan, bir şeyler anlatan NPC'ler var ama esasen bir şey dedikleri yok. "Karım beni terk etti", "komşum intihar etti", "ejderhalar çocuğumu kaçırdı" konulu kısa monologlar hiçbir yere varmıyor. Bu monologları dinlerken o kadar çok istedim ki biz de NPC'lere yanıt verebilelim, hatta seçilebilecek birden fazla yanıt olsun ve küçük küçük hikâyelerin peşine düşelim. Açıkçası oyun bu şekilde hikâyelerle büyüse ya da yan görevlerle keşif hissiyatını süslese gerçekten unutulmaz olabilirmiş. Mesela kimisi diyor "ben hiç ejderha görmedim", bir başkası "beni de teknene al"... "Atla gel" diyebilsek fena mı olurdu bu gariplere? Bir hayal kırıklığım, hikâyede ilerledikçe karşılaştığımız ara sahneler oldu. Şehir yaşamıyla, modern dünyayla ilgili sekanslar bunlar ve hikâyenin asıl cazibeli tarafları gibi görünüp merak uyandırıyorlar; ama o kadar azlar ki. Keşke bu kısımlar daha ön planda olsaymış. Özetle, iki saat içinde oyunu bitirdikten sonra, yeni büyüleri keşfetme hırsıyla adadan adaya gitmekten başka yapacak bir şey kalmıyor ki o iki saat içinde büyülerin varlığından hiç haberdar olmayabilir ve daha sıkıcı bir oyun deneyimi de yaşayabilirsiniz. Hâlbuki Talha Kaya tüm o inşa ettiği güzelim atmosferi ve sağlam oynanış mekaniklerini, hikâye parçacıklarının peşine düştüğümüz daha sahici bir keşif duygusuyla taçlandırabilseydi, inanın bu oyun çok çok büyük işler yapabilirdi.

Samimi olarak üzüldüm merak duygusunun kademeli olarak kaybolmasına; bunca konuşmam, şikâyetim bundan. Yoksa yanlış anlamayın *Soul Searching* öyle kötü bir oyun değil ve başında iyi de vakit geçireceksiniz. Sadece potansiyelini acayip harcamış olduğunu düşünüp durdum oynarken. Umarım Kayabros'tan ileride çok daha iyilerini oynama şansı buluruz.



- Tatlı piksel grafikler
- Yeni gemi alma ve güçlendirmeler
- Büyüler oynanışı çeşitlendiriyor
- Dinlendirici müzikleri var
- Deniz yolculuklarının yer yer tehlikeli hale gelmesinin verdiği tetikte olma hali
- Az sayıda da olsalar ara sahneler merak duygusunu gıdıklıyor



- Adalar bir şeyler bulabileceğiniz yerlerden çok dinlenme tesisi işlevi görüyor
- Diyalog değil de monolog tercihi
- Keşif duygusu büyüleri bulma hırsına dönüşüyor

6+

SON KARAR

Potansiyelini harcamış olduğunu düşünsem de iyi vakit geçireceğinize emin olduğum bir macera.

HAYATTAKİ AMACININ TEK BİR NOKTADA BULUNMAYACAĞINA İNANANLARIN OYUNU BU.

O TÜR: Dövüş O YAPIM: Visual Concept's, Yuke's O DAĞITIM: 2K Games / Aral O KUTULU FİYATI: 300 TL (PS4 / X-One) O DİJİTAL İNDİRME: 168 TL (Playstore), 189 TL (Steam), 270 TL (PSN), 280 TL (XBL) O DAHASI İÇİN: wwe.2k.com

WWE 2K17

WWE ringinde değişen çok şey yok

NOYAN AKATLI

Eski *Smackdown vs RAW*, son birkaç yılki adı ile *WWE 2K* serisinin özellikle genç oyunseverler arasında revaçta olduğunun farkındayım. Ne zaman mağazalarda yeni çıkan - çok satan oyun raflarına göz gezdirsem, 12 - 20 yaş arası kardeşlerin bu spor/dövüş cümbüşüne ilgi gösterdiğine tanık olmuşumdur son beş - altı yıldır. Bense *WWE Smackdown vs Raw* serisini 2010 sürümünden beri düzenli şekilde oynuyorum.

GÜREŞÇİ ARKADAŞLARA BAŞARILAR DİLERİM

Diye devam etmemi bekliyordunuz "Ben ve WWE oyunları" konulu tanıtım cümlelerimin ardından belki de. Şimdiye kadar hep konsolda oynadığımı, *WWE S. Vs R. 2010*'dan beri toplam oyun sürelerimin giderek azaldığını, hatta yapımın iyice düşüşe geçtiği *WWE 2K15* ringine hiç adım atmadığımı da ekleyeyim dürüst olmak adına yeni oyunumuza geçmeden önce.

Kısaca ve basitçe bilgi de gireyim araya: "World Wrestling Entertainment" denilen organizasyon, adından da anlaşılacağı gibi, güreşin spor yönünden çok eğlence kısmına odaklanan, bildiğim kadarıyla büyük paraların da döndüğü, birçok ülkede televizyon izleyicilerinin ciddi ilgi gösterdiği bir olay. Bizi ilgilendiren oyunlar da işte bu organizasyonun lisanslı yapımı. Birçok güreşçi, ring, merdiven tırmanıp çanta kapmadan altı kişinin birbirlerine daldığı çeşitli dövüş - güreş gösterisi türlerini gaza getirici müziklerle sunan, işin gerçeği WWE hayranlarından çok en azından The Rock, John Cena, Randy Orton gibi ünlü ağabeyleri tanıyan daha büyük kitleye hitap eden bir oyun bu. Buradan ring içi aksiyona atlıyorum izninizle; geçen yıl da belirtmiştim, bildiğiniz dövüş oyunlarından farklı bir oynanışa sahiptir *WWE 2K* serisi.

İLK YUMRUĞU VURAN SERSEMLETİR

En kısa ve öz biçimde böyle anlatabilirim yıllardır küçük küçük eklemeler haricinde çok değişmeyen oynanışı. Birkaç darbe yiyip sersemleyen superstar veya diva'nızı iki - üç saniye boyunca kontrol edemiyorsunuz, şaşırmayın. Kontra vuruş, yani "Reversal" zamanlamasına bu yıl çok daha kolay alıştım, bir parça daha oyuncu dostu bir zamanlama aralığı eklemişler RT tuşuyla yaptığımız bu maç çeviren kontra vuruşlara. Sunuma geçelim: Tüm içeriği ana menüde tek ekrana sığdıramamışlar, hafif de olsa eksi puan. Güreşçi görüntüleri, genel olaraksa grafikler pek güzel görünmüyor, bu da eksi. Spiker ve yorumcunun birçok cümlesi yıllardır aynı, eksi. Müzikler ve animasyonlara artı puan verebilirim, bir - iki grafik hatasını saymazsak. MyCareer moduna gene hevesle daldım, güreşçi yaratma kısmını gene beğendim, özellikle yeni eklenenlerle birlikte hareket sayısını fazlasıyla yeterli buldum, minik eğitim alıştırmaları da iyiydi ama şöyle keyifli, akıcı bir kariyer havasına giremedim bir türlü. Uzunca yükleme süreleri, 5-10 saniyeden önce geçemediğiniz ara videolar dişlerimi ve oyun kolunu sıkmama sebep oldu. "WWE Dünyası" diyebileceğimiz "W Universe" moduysa birçok oyuncunun da belirttiği gibi MyCareer'e göre daha sürükleyici olmuş bu yıl. Çok oyunculu modda ise altı kişi eleme usulü ve herkes tek dövüşlere gönüllü rakip beklediysem de gelen giden olmadı sunuculara.

Ringden inip izleyiciyi selamlayabiliriz öyleyse: Teknik hatalarını güncellemelerle giderirse, zayıf grafik ve seslendirmesine rağmen WWE seven oyuncu kitlesine göz kırpabilen bir oyun *WWE 2K17*. Sağlam bir indirime de giderse, alıp tekme yumruk girişebilirsiniz WWE dünyasına.



PERFORMANS

8GB RAM, GeForece GTX 1060 ekran kartı ve AMD FX 8320 işlemciden oluşan orta halli sistemimde, yüksek ayarlarda fazla sorun çıkarmadan çalıştı WWE 2K17. Bir kez çöktü, birkaç kez de 50 fps civarına düştü. Konsol uyarlaması bir oyun olduğu için bir oyun kolu kullanmanızı öneririm, klavyeyi deneyenlerin çoğu da öyle diyor zaten.



- Superstar/Diva yaratma ekranı
- W Universe modu dinamik ve akıcı
- Zengin içerik
- Reversal sistemi daha mantıklı olmuş



- Eskiliğini bağıran sunum ve oyun yapısı
- Konsola aylar önce çıkan DLC'ler dâhil değil

6

SON KARAR

Her ne kadar WWE seven oyuncular için keyifli olsa da artık ciddi bir yenilenmeye ihtiyacı var.

O **TÜR:** Strateji O **YAPIM:** 343 Industries / Creative Assembly O **DAĞITIM:** Microsoft O **DİJİTAL İNDİRME:** 250 TL (XBL & Windows Mağaza)
O **YAŞ SINIRI:** 16+ O **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/halowars



Yakarız bu gezegeni, YAKARIIIIZ!



Üs kurmak estetik işidir.
Yıkmak da öyle.





HALO WARS 2

Halo Wars'a ben de varım

SABRİ ERKAN SABANCI

Halo... Dünya çapında adını duyurmuş, milyonların bildiği ve oynadığı bir seri. Bizim için de aynı şeyleri söyleyebilseydim keşke, çünkü Microsoft'un inadından dolayı Xbox 360 ülkeye resmi olarak ömrünün sonunda giriş yaptı ve Bungie çoktan *Halo*'yu bırakmış, *Halo*'nun altın günleri bitmişti. Adam akıllı tadamadık ülke olarak güzelim seriyi.

O altın günlerin kalıntılarından biri de serinin gerçek zamanlı strateji türündeki yan oyunu *Halo Wars*. Halo'nun ilk çıkışındaki amacı "konsolda FPS oynanmaz" algısını yıkmaksa, *Halo Wars*'un da amacı aynı şeyi strateji türü için yapmaktı. Peki başarabildi mi bunu? Eh... Kısmen. Kontrolcüye çok uygun bir kontrol şemasıyla, oynanışıyla, *Halo* evreninin Lore'una katkısıyla gayet iyi bir oyundu. İkincisi çıkacak kadar iyi miydi peki? İşte orası tartışılır. Ama onu tartışmaktansa çıkmışken biraz oyundan bahsedelim bari.

DOYMADINIZ MI SAVAŞA YAHU?

Her şeyden önce Microsoft'u tebrik ediyorum buradan. Yıllar boyunca dokunmadıkları bir seriyi bir anda, hayranlar istiyor diye tekrar canlandırmak büyük cesaret gerektiren bir iş. Özellikle bu oyunun türü ufaktan ölmeye yüz tutmuşsa ekstra bir tebrik daha hak ediyor. Uzun bir süredir bu anı bekleyen bir sürü insan vardır eminim, büyük ihtimalle de aldıkları şeyden mutlulardır. Ancak sıkıntı şu ki, bu oyun Microsoft'un *Halo* hayranlarına bir hediyesi olmaktan öteye gidemiyor. Evet, oyun fena değil. Evet, konsolda GZS oynanabileceğini bir kez daha kanıtladı. Ama başka da bir şey sunamıyor doğrusu.

Halo Wars 2'nin hikâye modu yaklaşık olarak 10-12 saatimi aldı ve *Halo* evrenine ilgim olduğundan dolayı anlatılan hikâyeyi beğendiğimi ancak harika ara sahneleri dışında pek de özel bir şey yapmadığını söyleyebilirim. Görev çeşitliliği fazla olmamasına rağmen size sadece "Git ve düşmanın üssünü yok et!" dışında savunma görevleri de veriyor ve oyunun en strese sokan kısımları da bunlar. Özellikle bu tarz görevlerin sonlarına doğru oluşan düşman yağmurunda çıkan kaosu kontrol altına almaya çalışmak adrenalin dozunu bayağı arttırıyor. Oynanış açısındansa *Halo Wars 2*, GZS'ye yeni ya da eski herkese açık bir oyun



olmuş. Microsoft'un Halo hayranlarına yaptığı özel bir oyun gibi düşünürsek aslında bu mantıklı bir karar, ancak basitleştirme adı altında bir iki ufak sıkıntı çıkmış. Bu sıkıntılardan biri oyunda bulunan stratejik öğeler. Çok detaylı ya da karışık değil bunlar, mesela Wolverine'ler hava araçlarına karşı etkili, Hellbringer'lar binalara karşı etkili gibi şeyler. Ancak oyunu benim gibi konsolda oynuyorsanız o aksiyon sırasında "dur şu Hellbringer'ları seçeyim de binayı yıkayım" diyerek iş yapamıyorsunuz. En azından kolayca yapamıyorsunuz. Oyun size bazı kısayollar sunuyor ancak onları uygulaması ya çok uzun sürüyor ya da bazen çalışmıyor. *Halo Wars*'da sağ tetik tuşuna basarak istediğin ekibi seçme olayını bunda niye bu kadar karıştırmışlar anlamak biraz zor. İşte bu yüzden az da olsa verilen stratejik kararları konsolda uygulaması gerçekten zor oluyor. PC'deyse oyun bu nedenle gereğinden kolay oluyor. Klavye ve fare ikilisiyle istediğiniz ekibi rahatlıkla seçip hızlıca istediğinizi yaptırabildiğinizden dolayı sunulan stratejik öğeler çok sığ kalıyor, bu da doğal olarak oyunun PC'deki rakiplerine karşı birkaç adım arkada kalmasına sebep oluyor.

Ayrıca tuhaf bug'larla da karşılaştığımı belirtmem gerek. PC'de varlar mı yoklar mı emin değilim ancak Xbox'ta oyunu yeniden başlatmamı gerektiren birkaç bug'la karşılaştım. Bir kere görevin ortasında kapatmam gerekti, oyunu tekrar açmak istediğimde de hiç bitmeyen bir yükleme ekranıyla karşılaştım, en baştan girmem gerekti göreve. "From the Deep" görevindeyse kahramanımla rakip bir aracı çaldıktan sonra o aracı hareket ettiremedim, aracın en sonunda patlayıp kahramanımın araçtan inmesini beklemem gerekti. Öyle abartılı ya da sürekli karşılaştığım şeyler değil bunlar ancak genellikle sıkıntısız çıkan *Halo*'larda böyle şeylerin olması oyunun biraz aceleye getirildiğini gösteriyor.

YİYORSA HEPİNİZ GELİN!

Oyunun tabii ki odak noktası çoklu oyuncu modu ve bu açıdan pek de bir sıkıntısı yok gibi. Mod olarak klasik Deathmatch'in yanı sıra Domination ve Stronghold da bulunuyor. Domination'da kontrol noktalarını elinizde tutarak en çok skoru kazanmaya çalışıyorsunuz, ki bu modda özellikle destek kuvvetlerinin bayağı bir artısını görüyorsunuz. Stronghold'da belirli süre boyunca kaleler inşa edip onları savunuyorsunuz, süre sonunda en çok kaleye sahip olan kazanıyor. Ancak bu modun en kilit noktası iki tarafın da sınırsız hammadesi bulunması, bu da hammaddeleri düşünmeden daha farklı taktik ve stratejilere odaklanmanızı sağlıyor.

Başka bir çoklu oyuncu moduysa Microsoft'un büyük ihtimalle en çok güvendiği mod olan Blitz. Teknik olarak MOBA / kart oyunu kırması olan Blitz'te hazırda olan ya da kendi kurduğunuz destelerle, elinizdeki kartları kullanarak askerler ve araçlar çağırıp, harita ortasında bulunan üç bölgeden en az ikisini ele geçirerek puan kazanmaya ve rakibinizden önce puan sınırına ulaşmaya çalışıyorsunuz. Tek kişilik versiyonundaysa dalgalar olarak gelen düşmanların sizden fazla bölgeyi ele geçirmesini engellemeye çalışıyorsunuz. Benden şimdiden uyarması, Heroic zorluğa geldiğinizde kartlarınızı doğru oynamazsanız işler çığırından çıkabiliyor.

Blitz modunu her ne kadar sevmiş olsam da beni asıl korkutan yanı ne kadar süre kendini oynatabilir olacağı. Tek kişilik modu eğlenceli, yeni kartlar, desteler ve rastgele gelen kartlarla yeni stratejiler üretmeye çalışmak çok hoş. Ancak çoklu oyuncu kitlesi bu rastgeleliği ne kadar kaldırabilir gerçekten şüpheliyim. Özellikle istediğiniz kartları almak yerine o kartın bulunduğu destenin paketini alıp istediğiniz şeyi düşürmeye çalışmak gerçekten sıkıntılı bir durum. Ben şimdiye kadar para verip de kart paketi almadım ama oyuna bağlanan insanları sokabileceği çileleri düşündükçe de korkmuyor değilim.

"BİP BİİP, ÇEKİLİN YOLUMDAN!"

Teknik şeylere bakacak olursak oyunun görsel bazı bug'ları dışında fena görünmediğini söyleyebilirim, özellikle hikâye modundaki ara sahneler gerçekten muazzam. Müzikleri bir *Halo Wars* kadar akılda kalıcı değil ancak seslendirme açısından gerçekten güzel uğraşılmış. Marine'leri bir yere yolladığınızda yolda kendi aralarında ettikleri muhabbet, Warthog'un şoförünün "BİP BİİP ÇEKİLİN YOLUMDAN" demesi gibi ufak şeyler gerçekten Bungie zamanını anımsatıyor. Bu tarz şeylere de genellikle hep ben takılıyormuşum gibi hissediyorum... Ama hoşuma gidiyor ne yapayım?

E BİTTİ Mİ ŞİMDİ SAVAŞ?

Dürüst olayım, bir *Halo* hayranı olarak *Halo Wars 2* beklediğim bir oyun değildi. Hatta bu sene girmeyi planladığım oyunlar arasında bile değildi ancak oynadığım için gerçekten mutluyum ve büyük ihtimalle ara sıra kafa dağıtmak için Blitz moduna döneceğim. Ama ne yılın oyunu, ne de GZS'yi tekrar canlandıracak özel bir yapım *Halo Wars 2*. Sadece güzel bir sürpriz.



HİKÂYENİN NERESİNDEYİZ?

Halo Wars 2'nin hikâyesi ilk oyundan 28 yıl, Halo 5'deki olaylardan da hemen sonras başlıyor. İlk oyunun sonunda dondurulup gemileriyle birlikte uzayda sürüklenen ekip Ark'dan gelen bir sinyalle uyanıyor. 28 yılda olup biten her şeyden habaer olay yerine gittiklerindeyse onları Covenant'lara baş kaldırmış ve diğer Grunt'ları da bu yolda gaza getirmiş olan Atriox'la karşılaşıyorlar. Sonrasında olaylar gelişiyor, pek de bir şey olduğunu söyleyemem ilerleyen vakitlerde ancak dediğim gibi, Halo lore'una harika bir eklenti olsa da genel olarak oyunun hikâye modu çoklu oyuncu modlarına hazırlıkmış gibi hissettirmekten öteye gidemiyor.



- Halo oyuncularına Microsoft'tan harika bir "fan service"
- GZS tarzına yeni oyunculara açık
- Kontrolcüyle bile oynanış rahat
- Muazzam ara sahneler
- Blitz modu

—

- Pek de strateji gerektirmiyor
- Can sıkıcı bazı bug'lar
- Temel olarak Halo "fan service"inden öteye gidememesi

7

SON KARAR

Halo hayranlarının kaçırmaması gereken bir oyun. Diğer GZS sevenler indirim dönemini bekleyebilir.





Ara sahnelerin kalitesi son Halo'lardaki gibi en üst seviyede.

HORIZON ZERO DAWN

PLAYSTATION'A GÜNEŞİN BATTIĞI FALAN YOK

ÖMER AKDAĞ

Eğer gözlerinizi kısıp iyice bakarsanız geçmiş kavramının enteresan ve çok korkutucu bir tarafı var. "10 bin kişiyle 20 bin kişi savaştı, 5 bin kişi öldü" diye okuruz tarih kitaplarında. O 5 bin kişiden 2.984'üncüsünün bizim için anlamı, o 5 bin kişiden biri olmasıdır, o kadar. Hayatında neler yaşamış, kimleri sevmiş, nelere anlam yüklemiş, hangi noktalarına dokunularak yönlendirilmiş, bilmek istesek bile bilemeyiz.

Çok uzağa da gitmeye gerek yok, 80'ler Türkiye'si, 30'lar Amerika'sı falan deyince çeşitli imgeler, o dönem insanlarını anlamlandırdığımızı düşündüren bazı genellemeler canlanır aklımızda. Biz de bundan farklı olmayacağız. İyimser olayım; insanlık gelişse, uzaya kolonileşse, 40 trilyonluk bir nüfusa ulaşsa bile; hani iletişim çağındayız, yazıp çiziyoruz, videolar çekiyoruz ya; bu ürettiğimiz şeylerin kenarda var olmayı sürdürdüğünü varsaysak bile o 40 trilyonluk nüfustan 1 kişi bile umursayıp o Youtube'a 2017'de yüklenmiş oyun yorum veya let's play videolarını izlemeyecek, şu dergideki sayfaları açıp okumayacak. Unutulacağız, bireysel olarak yaşadığımız şeyler uçup gidecek.

Horizon: Zero Dawn'ın kurgusu aklımda bunların dönmesine sebep oldu birazcık. Çünkü bu dünyada "geçmişte kalmış" olanlar biziz, "eski insanlar şöyle yaparmış" şeklinde genellemelerle anılır olmuşuz. Diğer post-apokaliptik dünyalardan biraz farklı burası. Mesela *Fallout*'larda bizim dünyamızın yıkılmış bir devamında gibiyizdir ya, *Horizon: Zero Dawn*'da "eski dünya" tamamen geride kalmış. Biz, veya "biz" deyince kendimizi büyütmüş oluyorum, önde gelen bilim insanlarının ve onlar için çalışanların kalıntılarına denk gelebildiğimiz, bu geçmişe ait toplumun "the old ones" olarak anıldığı, ilkel kabileler şeklinde yaşayan bir toplumdayız.

İlkel derken, çok da ilkel bir toplumdan bahsetmiyorum. Evet Kızılderili gibi giyinen, güneşe vs. tapan insanlardan bahsediyorum ama baktığınızda o Kızılderili giysilerinin parçaları arasında metaller olduğunu görebilir, insanların o çok eski dönemlerdeki kadar düz mantık yaşamadıklarını ve dışarıdan ne kadar basit görünse de gelişmiş bir kültürün devamı olduklarını hissedebilirsiniz. Burası nasıl bizim dünyamızın direkt devamı değilse, her şeyin sıfırdan başladığı bir dünya da değil. Ama neden? Etrafta bu kadar gelişmiş robotlar dolaşırken biz kültürel olarak avcılık-toplayıcılık yaşantısına neden geri dönmüşüz? Bir dakika... Robotlar mı? Robotlar ne iş?

ALOOOO? Y?

Karakterimizin adı Aloy. "Alaşım" anlamına gelen alloy'la karıştırmayınız, o iki "l"yle yazılıyor. Bizimki kanlı canlı bir kadın. Çeşitli sebeplerle sürgün bir şekilde büyümüş, ömrü boyunca yalnızca bir diğer sürgün olan, onu yetiştiren Rost'tan başkasıyla konuşmamış. Yani kopuk kabileler halinde yaşayan insanların olduğu bir dünyada, soyut bir kabileye yakın, ama onlardan da kopuk, tamamen izole yetişmiş Aloy. Dolayısıyla her ne kadar Rost onu vicdan sahibi bir birey, yetenekli bir avcı olarak yetiştirdiyse de aslında hem o, hem de onunla birlikte biz bu dünyayı yavaş yavaş tanımaya çalışarak başlıyoruz maceramıza.

Aslında böyle söyleyince tam doğru olmadı. Dünyayı tanımaktan daha basit, daha "dünyevi" amaçlarımız var ilk başta. Kabileye geri kabul edilmek, neden sürgün olduğumuzu öğrenmek gibi. Ama oyunun en güzel yanlarından birisi de şu ki; bu önemsediğimiz amaçların büyük resim içinde çok küçük bir yer edindiğini yavaş yavaş öğreniyoruz. Mesela, pek spoiler sayılmaz, kabileye kabul edilmemize karşı duran, kılkuyruk bir teyze

ROBOT DİNOZOR AVLADIĞIMIZ BİR OYUNUN HİKAYESİNİ DE CİDDİYE ALDIRTTILAR YA...

Bu düz bakışlara alışın. Düzlük Aloy'un bir parçası.






Aloy şu anda görünmez. Çaktırmayın.

OVERDRIVE

Aloy mızrağına taktığı bir zımbırtı sayesinde makineleri kendi tarafına çekme yeteneği kazanıyor. Bu sayede hem yanınızda savaşan bir makineye sahip oluyorsunuz, hem de bunların bazılarını binek olarak kullanabiliyorsunuz. Genelde etraftaki şeyleri toplayabileyim diye binek kullanmamayı tercih ettim. Ayrıca Overdrive'ladığınız makineler sizi takip etmiyor, yani bu özelliği doğru yerde kullanmazsanız pek de işlevselliği kalmıyor ama iri bir teneke kutusuna kendi başınıza değil de üçerli beşerli saldırmanın avantajı da çok büyük tabii.

İlk başlarda ufak tefek makineleri Overdrive edebiliyorsunuz ama dünyada birkaç tane özel zindan var, onları tamamladıkça daha güçlü makineleri Overdrive etme yeteneği de kazanıyorsunuz. Bu şahane zindanlardan ise hiç bahsetmeyeyim, bir nevi spoiler olur ve bunlardan birine girdiğinizde yaşayacağınız alakasızlık hissinin önüne geçmek istemem :]




Yanımızda gezdiremesek de düşmanların ağır silahlarını alıp kullanıyoruz arada ki güzel gaza getiriyorlar.

var. Oyunun ilerleyen safhalarında Aloy bu teyzeyle konuştuğunda "yaptığım yolculuklar bana hiçbir şey göstermediyse bile senin aslında küçük bir kötülük olduğunu gösterdi" diyor. *Horizon: Zero Dawn*'da yaşadığımız sürecin hissini çok güzel açıkladığını düşünüyorum bu minik repliğin. Çünkü oyuna her ne kadar Aloy'a büyük görünen dertlerle başlasak da yavaş yavaş şahit oluyoruz ki aslında çözülmesi gereken ve yalnızca bizim çözebileceğimiz çok daha büyük meseleler var ortada. *Horizon: Zero Dawn*'ın o minik minik başlayan hikâyesi çok epik noktalara varıyor. Direkt epik girseydi vereceği hissiyat bu kadar sağlam olmazdı, hikâyeye sıfırın altından başlayıp adım adım bizi o noktalara çekiyor oluşu oyunun etkileyiciliğini sağlayan en önemli unsurlardan.

Hani bayağı acayip kurgusu var ya oyunun, yani neticede okunuzla robot dinozorları falan avladığınız bir oyundan bahsediyorum, bu temayı ne kadar ciddiye alabilirsiniz ki? İşini bilen bir stüdyo yazar ve işlerse o temayı, alabiliyorsunuz işte. Sizin için tamamen gizemden oluşan bir dünyada başlıyorsunuz, hikâye aktıkça parça parça bazı bilgilere denk geliyorsunuz, bu bilgiler bir şeyler açık etmekten ziyade gizem unsurunu daha da arttırıyor ve oyun onlarca saat gıdıkladığı o merak duygusuna ihanet etmeden, her şeyi derli toplu ve etkileyici bir şekilde açıklayarak tatmin edici bir sona bağlanıyor. Olası devam oyunlarına açık kapı bırakılmıyor değil ama kendi içinde fazlasıyla iyi bir şekilde başlayıp bitiyor mesele. Özellikle seri oyunlarda görmeyi özlediğimiz bir özellik.

KARŞIMA GEÇ BİR KONUŞALIM

Aloy yönetmekten müthiş keyif aldığım bir karakter oldu ve hayır, bunun sebebi sadece meleğimsi güzelliği, kızıl saçları, canımın içi olması değil! Yani... görsel olarak çekici bir karakteri yönetmenin ayrı bir keyif olduğunu inkâr edemeyecek olsam da karakterine ve triplerine bayıldım. Cahil olsa bile aptal olmayan, bu sayede toplumlara yerleşmiş şeylere kolaylıkla dışarıdan bakabilen, laf sokmaktan çekinmeyen bir karakter Aloy. Ona ayan meyan yazılan adamın suratına meseleyi anlamayarak bön bön bakacak kadar saf, tanrısal olarak görülen bir kralın tepedeki sarayına gidip "mekân güzelmiş, aşağıdaki küçük insanları bile görebileceksin neredeyse" diyebilecek kadar patavatsız. Haydut kamplarını iyi bir şey yapmış olmak için değil de müthiş zevk aldığı için temizleyen Nil'le olan diyalogları özellikle paha biçilemez. Çok ekstrem yönleri yok Aloy'un, hatta biraz düz bile olduğu söylenebilir. Onu kahkahalar atarken veya hüngür hüngür ağlarken göremezsiniz kolay kolay ama bu hallerinin de ona özel bir hava kattığını düşünüyorum. Âşık oldum da her yönünü o yüzden mi beğeniyorum acaba... Hmm...

Yalnız oyunun diyalog yazımını beğendiysem ve özellikle oyunun ilerleyen safhalarında muhabbetimizin derinleştiği yan karakterleri benimsediysem de diyalog sekanslarının kalaslığı oyunun eksi yönlerinden. Aloy biriyle konuşuyor diyelim, kamera bir Aloy'u gösteriyor, bir diğerini gösteriyor, arada da azıcık zoom-in, zoom-out yapıyor, o kadar. Çok fazla sayıda olmayan ara sahneler güzel ama bu diyaloglar-

OYUNUN DÜNYASI İNANILMAZ DERECEDE GÜZEL. OKUMUZU VE YAYIMIZI ALIP BU DÜNYADA AVA ÇIKMAK HARİKA BİR HİS.



Uçan makineler çok hareketli olduklarından bayağı zorlayabiliyorlar. Ateşli ok iyidir.

daki sinematografi sıfır. Hani konuşurken sağa sola yürüsün biri, ötekisi kenardaki sandalyeye otursun, kamera arada uzaktan çeksin ikisini falan... Te ilk *Mass Effect*'te yapılmaya başlanmış şeyler bunlar. Bayağı da yol kat edildi yani o zamandan bu zamana. *KOTOR*'lar falan eski, onlarda bu yapıyı tabii ki kabul edebilirim ama bu derece büyük bütçeli, modern bir aksiyon-RYO'dan diyalog sahnesi tasarımında biraz daha özen beklerdim (*Fallout 4* mü? Onu hiç karıştırmayın şimdi).

Diyaloglarda zaman zaman karşımıza çıkan "sevecen", "sert" ve "mantıklı" yanıt seçeneklerinin oyunun gidişatını ve de sonunu etkilemiyor oluşu da sanki eleştirilmek için güzel bir hedefmiş gibi duruyor ama bunu yapmayacağım. Sonuçta daha lineer bir hikâye anlatmayı seçmiş oyun, her RYO soslu yapımda olayın dallanıp budaklanması şart değil. Bu tercih ettiği lineer anlatım şeklini uygulamaya iyi koyabilmiş mi? Evet. O zaman sıkıntı yok.

Şu araya "yan görevlerin daha fazla olmasını isterdim" keşkesini de sıkıştırmak isterim. Orada burada dolanırken denk geleceğiniz ünlemli NPC'lerden aldığınız bu görevler tamam, aşırı mükemmel değiller, ara sahnelerle daha fazla desteklenselermiş daha bir hoş olurmuşlar ama gayet de giderleri var, keyifle oynatıyorlar kendilerini. Azlar ama işte biraz. Eski dünyanın oyunda dokunulmayan tarafları hakkında bir şeyler sunan sayısız yan görev fikri üretilebilirdi aslında.

HER ADIMIN KEYFİ AYRI

Ama hani çok da takmıyorsunuz aslına bakarsanız oyunun içindeyken bu durumu. Çünkü oyunun hikâyesi çok başarılı da olsa, Aloy severek yöneteceğiniz bir karakter de olsa *Horizon: Zero Dawn*'da başrolde oyun dünyası ve aşmış bir aksiyon var.

Bir kere gözlerinizi yaşartacak derecede güzel bir açık dünyadayız. Seyrek ağaçların bulunduğu yemyeşil yerler, minik göllerin donduğu karla kaplı bölgeler, kızıl ağaçlar sayesinde bambaşka bir his veren mekânlar, çöller, kanyonlar... "Doğayı bir rahat bıraksak dünya ne güzel yer lan aslında" dedirtiyor her yer. Eski insanların yaşadığı, betonları sarmaşıkların ve yosunların kapladığı şehirler de var, yeni yarı-ilkel kabilelerin kurduğu irili ufaklı yerleşkeler de var. Sıkılmak bir kenara, bulunduğunuz ortamın güzelliğini takdir etmeyeceğiniz bir saniye bile olmayacağını garanti ederim.

Bu dünyada zaman geçirmekle ilgili yalnızca tek bir sıkıntım var, o da müzikler. Daha doğrusu müzikler değil, müzik kullanımı, yoksa parçaların kendileri gayet özenle hazırlamış. Ama oyunda genel olarak insanı geren bir müzik kullanımı mevcut. Hani insan dağa bayıra çıkıp keyifle ufak tefek şeylerin peşinde koştuğu anlarda ufak ufak tınılar duymak, kendini rahat hissetmek ister ya, pek yok işte. Sürekli negatif, gerilimli bir enerji aşılayan müzikler kullanılmış.





PS4 VE PS4 PRO FARKI

Horizon: Zero Dawn'ın PS4 ve PS4 Pro üzerindeki performanslarını net bir şekilde karşılaştırmak biraz zor çünkü oyunda dinamik bir gece-gündüz ve hava durumu sistemi olduğu için aynı atmosferi iki farklı oynayışta birebir yakalamak neredeyse imkânsız. Bununla birlikte PS4 Pro'da karakter modellemeleri, gölgeler ve çevre detayları daha keskin, daha belirgin olarak öne çıkıyor. Özellikle 4K çözünürlükte oynadığımda, çevredeki ince detayların fark edilir şekilde iyileştiğini gözlemledim. Bu noktada oyun 4K'nın hakkını vermiş diyelim, zira PS4 Pro'da Aloy'un yüzündeki çillerden yayımızın kirişine kadar her şey daha kaliteli bir görüntüye sahip. İnce detaylar "ben buradayım" diyor. Ayrıca oyun PS4 Pro'da biraz daha akıcı hissettiriyor. Horizon: Zero Dawn, muhteşem görselleri ve büyüleyici atmosferiyle öne çıkıyor nihayetinde ve iki konsolun sunduğu çözünürlükler arasındaki fark da kendini belli ediyor. Ama merak etmeyin, Zero Dawn, PS4'te de oldukça etkileyici grafiklere sahip. PS4'te saatlerce oynadım, ne ara sahnelerde ne de başka bir yerde fark edilir bir fps düşüşü yaşadım. Performans anlamında da korkunuz olmasın yani. ■ **YASİN**

İPUÇLARI

Konsantrasyon sürenizi uzatan yeteneğe mutlaka öncelik verin. Ha ıslık tabii bir de. Olmazsa olmaz.

Dinamik yön bulma opsiyonlarını kesin kapayın derim, çok rahatsız ediciler. Nereden gideceğinizi bulamadığınız pek olmaz zaten. En fazla biraz dolaşırsınız işte. Bitki-hayvan peşinde falan koşarsınız.

Gözünüzden kaçabilir: Her yeni silah aldığınızda onun eğitim görevleri açılıyor ve güzel tecrübe puanı veriyorlar. Ama görevleri menüye girip seçmeniz gerek, yoksa tamamlanmıyorlar.

Ana haritanızdaki toplanabilir şeyleri gösteren haritaları ne kadar erken alırsanız o kadar iyi.

Crafting eşyaları için olan çantanız kolay doluyor, onu büyütmeye öncelik verin. Arada da çok olan şeyleri satmaktan çekinmeyin. Hele "selling for metal scraps" dışında ek açıklaması olmayan eşyaları direkt gönderin.

Focus'unuzu kullanarak düşmanın hangi bölgeleri neye zayıfmış bakmakta fayda var. Ayrıca bol düşmanlı yerlerde Focus'la herkesi tag'lemeyi de ihmal etmeyin, sırtınızdan vurmasınlar.

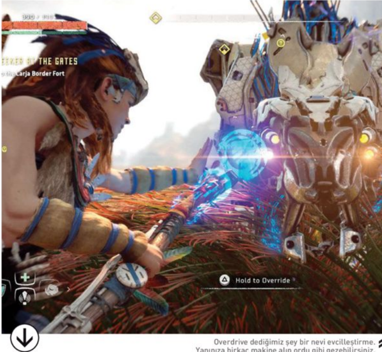
ALOY SİVRİ BİR KİŞİLİĞİ OLMASA DA BELLİ BİR AĞIRLIĞI OLAN, YÖNETMEKTEN KEYİF ALACAĞINIZ BİR KARAKTER.

ZANAATKARLIK

Oyunun çok büyük bir parçası aslında "crafting". Bitki, metal vs. toplayarak; domuz, tavşan, tilki, rakun vs. avlayarak ve de tabii makineler indirerek sayısız çeşit materyal elde ediyoruz. Her ne kadar silahlarımızın daha güçlü versiyonlarını alabilmek çoğunlukla cebimizdeki paraya baksa da onlar dışındaki neredeyse her şeyi kendimiz üretiyoruz. Eğer hiçbir şey toplamamışsanız atacak düz okunuz bile olmayabilir.

Ama oyunun dünyasını o kadar övdüm ya, bu dünyanın büyüsüne kapılıp biraz dolaşır ve bir şeyler toplarsanız standart mühimmat sıkıntısı çekmeyecek kadar şey toplarsınız zaten. Ama gelişmiş mühimmatları gönlünüzce harcayabilmek veya taşıma kapasitenizi artıracak envanterler için daha fazla avcılık ve toplayıcılık yapmanız gerekiyor. Bir türlü membaını bulamadığım lanet olası rakunlar dışında, biraz olsun keşif ruhunuz varsa materyal sıkıntısı çekmeyeceğinizi söyleyeyim.

Bu mühimmatları menüye girmeden, aksiyonun ortasında hızlıca üretebileceğiniz bir yapı da eklenmiş ayrıca. Genelde külfet olarak görürüm bu tip şeyleri ama çok kolay çözülüyor oyun içinde, pek sıkıntı yaratmıyor yani.



Overdrive dediğimiz şey bir nevi evcilleştirme. Yanınıza birkaç makine alıp ordu gibi gezebilirsiniz.



Bu heybetli arkadaşlar harita açma kulesi işlevi görüyor.



Hele her menüye girdiğimde, ki çok fazla giriyorsunuz, HIMMMMMM diye alttan alttan batan bir müzik var, canımı çok sıktı. Neyse ama, dünyanın o güzelliğinin yanında bu ayrıntı da nazar boncuğu olsun.

Peki o kadar çok yan görev yoksa bu dünyada ne yapıyoruz? Köklerinize ininiz:

AVCILIK VE TOPLAYICILIK

Bir şeyler topluyoruz mesela. Eski insanların kullandığı kahve kupaları, dinsel anlamı olan heykelcikler, dünyanın bu yeni ekolojisinde doğal olarak ortaya çıkan metal çiçekler gibi. Bunları toplamak zorunlu değil, toplayınca elde edeceğiniz ödüller hoş olsalar da onlar da o kadar hayati değil. Ama yine de ben size söyleyeyim, bunları toplamak isteyeceksiniz. Hem o dünyada daha fazla zaman geçirmek için, hem de size verdikleri ufak tefek lore parçacıklarını takip etmekten keyif alacağınız için...

Bir yere giderken yakınlarda bir metal çiçek olduğunu göreceksiniz, "hadi gidip alayım bari" diyeceksiniz, bakacaksınız yüksek bir yerde, oraya nasıl tırmanacağınızı araştıracaksınız, bulup tırmanıp çiçeği alacaksınız. Bir de bakmışsınız az ileride başka bir şey var... Kendinizi kaybetmeniz son derece olası.

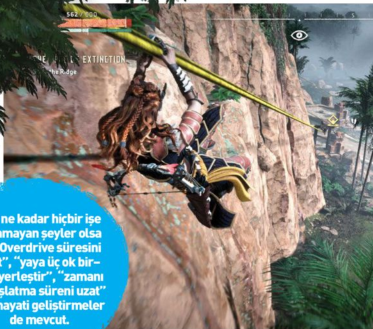
Tırmanma demişken bu arada, değinmeden geçemeyeceğim bir şey daha var; ömrümde gördüğüm en başarılı karakter animasyonlarına sahip *Horizon: Zero Dawn* ki *Uncharted 4*'ü falan da görmüş gözler söylüyor bunu. Tırmanırken, atlarken, zıplarken, yuvarlanırken, silah kullanırken inanılmaz gerçekçi hareket ediyor Aloy. Vücut hareketlerinin yanı sıra hani saçlar, kıyafetler veya aksesuarlar genelde rüzgâr var diye abuk subuk hareket eder ya oyunlarda, bunların savrulması vs. ilk defa bir oyunda bu kadar "olmuş".

SADAK-O!

Şimdiiiii... Avcılık olayına, yani oyunun aksiyon tarafına gelir isek... İnanılmaz tok, inanılmaz adrenalin dolu, şahane bir savaş sisteminin sizi beklediğini müjdelemek isterim. Ama önce oyunun burun kıvrılası gizlilik tarafını bir aradan çıkarayım.

Uzun çalıların içine çömeldiğinizde gizlenmiş oluyorsunuz. Yani aslında Aloy'un kafası falan komple çalıların dışında kalıyor, gerçekçi düşünürseniz çok saçma ama geçelim onu, alıştık bu tip şeylere. Etrafta 5 tane adam var diyelim, çalıların içinden ıslık çalıyorsunuz, sadece 1 tanesi duyuyor, geliyor, alıyorsunuz aşağı. Sonra bir kere daha çalıyorsunuz ıslığı, diğeri geliyor. Yerde yatan cesedi görse bile önemli değil, yine de geliyor, onu da indiriyorsunuz tek tuşla. Makinelere karşı daha az işe yarıyor tabii bu açık. Başlardaki ufak tefek robotlar neyse ne de sonraları gizlenirken tek tuşa basıp alamayacağınız tiplerle bolca karşılaşacaksınız. Ama yine de etraftaki ıvır zıvır düşmanları çekip halledip ondan sonra iri abilere dadanma olayından bol bol faydalanacaksınız.

Hani ıslık çaldığınızda etraftaki beş düşmanın beşi de gelseydi, birini aldığınızda diğerleri üstünüze çullansaydı şu yüksek inandırıcılığa sahip oyuna çok daha fazla yakışırdı. Kurabileceğiniz tuzakların da daha bir manası olurdu. Şu anki haliyle işinizi kolaylaştıran bir



Kayma, tırmanma vb platform öğeleri de var. Nerelere tutunabileceğiniz çok belli, zorlamıyorlar o yüzden.

Her ne kadar hiçbir işe yaramayan şeyler olsa da "Overdrive süresini uzat", "yaya üç ok birden yerleştir", "zamanı yavaşlatma süreni uzat" gibi hayati geliştirmeler de mevcut.

oyun açığı gibi. Islığı duyanlar da çok yavaş geliyor zaten yanınıza, oyunun genel yüksek temposunu bozuyor biraz da. Öte yandan "gizlenmek can sıkıcı, o işe hiç girmeyeyim" de diyemiyorsunuz çünkü oyunun zorluğu, normal zorluk seviyesinde bile hatırı sayılır derecelerde geziyor.

Ama bir kez ihtiyacınızı giderip çalıların arasından çıkarak çatışmaya başladığınızda oyun uçuyor uçuyor!

Ana silahınız oklarınız ve yayınız, ana düşmanlarınızsa hayvansı veya dinozorumsu robotlar. Çeşit çeşit okumuz mevcut; normal hasar veren, daha fazla şeye mâl olan ama daha çok vuran, alevli, zırh parçalayıcı, makinelerin üstündeki ekstra parçaları düşürücü... Bunun yanında robotları vurup sonra yere de bir tane sallayıp onların hareket kabiliyetlerini kısıtladığınız halat fırlatıcınızı, etrafa tuzaklar döşediğiniz bir başka silahınızı, alan etkili bombalar veya elemental toplar fırlatabildiğiniz sapanınızı ekleyin. Bu diğer silahlarınızın hiçbiri ok-yayınızın yerini tutma niyetinde değil ama kafa kafaya savaşma konusunda üç-beş kere düşünmeniz gereken düşmanlara karşı ciddi anlamda işinize yarayan ek stratejiler geliştirmenize olanak sağlıyorlar.

İlk başlarda ihtiyaç duyacağınız stratejiler kısıtlı. Mesela Watcher isminde, Raptor'lardan esinlenilmiş makineler var. Bunları dev gözlerinden 2-3 kere vurduğunuzda iniyorlar ki kısa süreliğine ağır çekime geçme yeteneğine sahipsiniz, biraz alıştıktan sonra çok sıkıntı yaratmıyorlar. Yani çok sıkıntı yaratmıyorlar derken yine 4-5 tanesine kafadan girişmişseniz, zaman yavaşlatmanızı harcamış ve dolmasını bekliyorsanız kolay gelsin, başınız dertte demektir ama oyunun ilk birkaç saatinde bu Watcher'lar ve 1-2 başka şeyle mücadelenizde sizi zorlayacak şey düşmanların kendisinden çok kontroller olacak. Kontroller kötü anlamında söylemiyorum, her şey tıkır tıkır çalışıyor ama alışması zaman alıyor, o da bir gerçek.

Sol analogla hareket edeyim, L1'le mühimmat seçeyim, L2'yle okumu çekeyim, sağ analogla nişan alayım, R3'le zamanı yavaşlatayım, R2'yle okumu salayım, bu sırada üstüme koşan varsa yuvarlakla yuvarlanayım, dibime girmiş varsa L2'ye basmadan R1 veya R2'yle yakın saldırı yapayım falan filan derken bütün Dualshock tuşlarına gitarda power metal solosu çalar gibi abanacaksınız. Düşman toslamak üzere üzerinize depar atarken "lan mühimmat seçmek L1 miydi, L2 miydi" gibi yalnızca 1 saniyeliğine tereddütte kaldığınız an ölüp gidivereceksiniz (defalarca kez yaşanmıştır).

Oyunda düşmana kilitlenme tuşu yok. Bu durum ilk başlarda çok saçma gelmişti ama hani dedim ya üzerinize depar atıyorlar diye. Ona kilitlendiğinizi düşünün, düşmanın önünden kaçındığınız ve onun arkanıza geçtiği an bütün yön duygunuz birkaç saniye şaşacaktı, başkaları da o sırada ensenize şaplağı yapıştıracaktı kilitlenme olsaydı. Kilitlenme tuşunun oyunun aksiyonunu çekilmez hale getireceğine karar verdim bir süre sonra, yapımcılar bunu eklememekle doğru bir karar vermiş.

Oyun zor dedim ya, aslında bu iyi dengelenmiş bir zorluk. Alışma sürecinin zaman alacağını hesaba katmış yapımcılar, bu



RÖPORTAJ

Horizon: Zero Dawn projesinin başındaki isim, oyunun direktörü Mathijs de Jonge ile küçük bir röportaj yapma şansına eriştik.

Bir türde uzmanlaşmış bir stüdyonun tamamen farklı bir şey yaptığını görmek alışılmadık ve güzel bir durum. Şahsen bir işi iyi yapabilen kişilerin ve stüdyoların kendilerine meydan okumalarının taze ve heyecan verici bir şey olduğunu düşünüyorum. Bu konuda ne düşündüğünüzü öğrenmek isteriz. Yıllar boyunca Killzone oyunları yapmak sizi psikolojik olarak birazcık olsun yordu mu? Tamamen farklı bir şey denemenizde bunun hiç payı var mı?
Kendi adıma konuşayım, Killzone oyunlarını yapmak beni biraz bile olsa yormadı. Video oyunu geliştirmek yaratıcılık gerektiren bir iş. Killzone ile elimizde hikâye, mekân ve oynanış olarak bence oldukça geniş imkanlar vardı. Bununla birlikte Horizon'ın konsepti, yeni bir Killzone için ortaya çıkarabileceğimiz pek çok konseptten çok daha taze hissettirdi.

"Hadi post apokaliptik bir dünyada geçen, okunuzla robot dinozorlar avladığınız bir oyun yapalım" fikri kime aitti?
Şirketteki herkesten bir şeyler düşünmesini ve bizle paylaşmasını istedik ve her şey, sanat yönetmenimiz Jan-Bart van Beek'in fikriyle başladı. Onun ortaya attığı fikir bizi o kadar heyecanlandırdı ki bu konsepti geliştirerek alacağımız bütün riskleri kabul ettik ve bu maceraya atıldık.

Horizon: Zero Dawn'ın en çekici, ilginç ve iyi noktaları neler? Bir oyuncu bu oyunda en çok neleri sevecek?
Oyunun emsalsiz bir dünyası var ve bu dünyayı keşfetmek nefes kesici. Yeni robotik makineleri ve kabileleri keşfetmek, hikâyenin en baştan itibaren bize sunduğu gizemleri çözmek heyecan verici. Kahramanımız Aloy çevik bir avcı. Yerleşkeler arasındaki tehlikeli makinelerle savaşmak için pek çok farklı silahı, aracı ve tuzağı var. Hikâye kişisel bir seviyede başlıyor, ancak kısa sürede genişliyor ve Aloy'u dünyanın en büyük sırları ve sorunları arasında, bir çıkmaz içinde bırakıyor. Zorlayıcı taktiksel savaşları, iyi bir hikâyeyi ve inanılmaz grafikleri seviyorsanız Horizon: Zero Dawn'u kesinlikle alın derim. Oyun kısa da değil. Oyuncudan oyuncuya değişmekle birlikte 30 ile 60 saat arası bir oynanış süresi var.

Peki ya tam tersi? Horizon'da yapmak istediğiniz ama yapamadığınız bir şey var mı?
Horizon'a dahil etmeyi başardığımız her şeyden çok memnunum. Horizon olmuş hissini tam anlamıyla vermeyi başarıyor ve oyunda yapacak fazlasıyla şey var.

Biliyorum konuşmak için çok erken ama Horizon'ın geleceği hakkında paylaşmak istediğiniz şeyler var mı? Ve gelecek oyunlar da Sony platformlarına özel olacaktır, değil mi?
Umudum Zero Dawn'ın yeni bir oyun serisinin başlangıcı olması yönünde, ancak böyle bir şey hakkında konuşmak için çok erken. Biz birinci parti bir Sony stüdyosuyuz. Haliyle gelecekte yapacağımız oyunlar da Sony platformlarında çıkacaktır.

Killzone serisinin geleceği peki?
Killzon serisine büyük bir bağlılığım var. Ancak şu an Horizon'a ve gelecek tepkilere odaklandık.

yüzden sonraları "bunlarda mı zorlanmıştım ben" diyeceğiniz düşmanlarla işe başlıyorsunuz ama kontrollere alıştıktan sonra rahat edeceğinizi sanıyorsanız tekrar düşünün. Yavaş yavaş, saniyeler içinde canınıza okuyabilecek makineler çıkmaya başlıyor karşınıza. Timsahımsı Snapmaw'lar, kartalımsı Stormbird'ler, t-rex'imsi Thunderjaw'lar gibi...

Karşınızda Thunderjaw var diyelim. Ne şanslısınız ki etrafında 1-2 ufak makine var. Çalıların ardından onları yanınıza çağırdınız ve Overdrive özelliğinizle kendi tarafınıza geçirdiniz, bu sırada da yere birkaç tuzak döşediniz. Sizin tarafınızdaki makineler Thunderjaw'ı oyalarken siz de oklaya oklaya üzerindeki sensörü kırdınız ki gizlendiğiniz zaman nerede olduğunuzu anlayamasın. Bu sırada ufak robotlar mefta oldu tabii. Thunderjaw "biri daha vardı sanki" diye etrafa bakınırken yan tarafına dolaştınız ve yayınıza aldığınız üç zırh kırıcı oku birden, zamanı yavaşlatma yeteneğinizi de kullanarak kalbinin yanındaki plakaya saldınız. 1-2 ok daha ve plaka düştü, makinenin en çok hasar alacağı bölge açılmış oldu. Ama şimdi zaman yavaşlatmanızın cooldown'ının bitmesini bekliyorsunuz, Thunderjaw ise nerede olduğunuzu biliyor. Üzerinize doğru koşuyor, yuvarlanarak kaçıyorsunuz, kurduğunuz tuzaklardan biraz etkilense de kısa süre sonra başlıyor lazerler, alevler, ne varsa yağdırmaya. En azından üzerime koşmasın diye birkaç halat sıkarak yere bağlıyorsunuz, çok değerli saniyeler kazanıyorsunuz. Bu saniyeleri makinenin yanına geçmek ve açıkta kalan kalbini vurmak için kullanıyorsunuz...

İşte bu tip savaşlar oyunun tepe noktaları ve farklı farklı makinelere ve hatta birden fazla makineye karşı çok sık yaşıyorsunuz bu anları. Hani boss dövüşü gibiler ama "şu safha bitti, şimdi şu safhaya geçip şunu yapmalısın" gibi mekanik değil olayın gelişimi. Sürekli sizin elinizde ne yapıp yapmayacağınız, sürekli organik savaşlar gerçekleşiyor ve işte aksiyon oyunlarındaki savaşlardan bir heyecan beklersiniz ya, oyun size o heyecanı tekrar ve tekrar ve tekrar yaşatmasını çok iyi biliyor.

ŞAFAK, TAN, DOĞAN, GÜNEŞ

Her oyunun hem her konsola hem de PC'ye çıktığı ütopik bir dünya hayal ediyorum ama gerçek dünyada işler öyle yürümüyor. Horizon'ı ve birçok başka yapımı, oyun oynamayı en sevdiğim platform olan PC'de oynayamayacağım konusunda kendi çapımda bir hayal kırıklığım olsa da Sezar'ın hakkı Sezar'a: PlayStation son yıllarda yakaladığı büyük satışlardan elde ettiği geliri elini daha da güçlendirmek için harcıyor ve bu da son aylarda karşımıza dikilen mükemmel oyunlarla kendini iyice gösterdi. *The Last Guardian, Nioh, Gravity Rush, World of Final Fantasy, The King of Fighters XIV, Horizon: Zero Dawn*... Biraz önceye gidersek *Bloodborne* ve *Uncharted 4*'le, biraz sonraya gidersek de *Persona 5*'le, *God of War*'la, *Detroit*'le falan karşılaşıyoruz. Sony'nin takdiri hak ettiğini kabul etmek gerek bence.

Acaba kendine PC'yi yakın gördüğünü söyleyen bu adam yavaş yavaş bir PlayStation fanboy'una mı dönüşüyor? Çok gaza geldim belki ama *Horizon: Zero Dawn* da getiriyor be arkadaş!

TÜRKÇE DEĞİL

Horizon: Zero Dawn, PS'e özel birçok oyunun aksine Türkçe desteği içermiyor ve denk gelmiş olma olasılığınız yüksek, bu durum geniş bir oyuncu kitlesinin tepkisiyle karşılandı.

Elbette Horizon: Zero Dawn'ı Türkçe seslendirme veya altyazı ile oynayabilmek ayrı bir tat olurdu ama kişisel olarak "bir oyunda Türkçe desteği olması artıdır ama olmaması eksi değildir" mantığıyla bakıyorum olaya. Elbette ki bir oyuncu ve de nihayetinde Sony'nin bir müşterisi veya potansiyel müşterisi olarak farklı hissediyor olabilirsiniz, bu durumda satın alma kararınızı buna göre vermek isteyebilirsiniz, tamamen size ve İngilizceyle aranızın nasıl olduğuna kalmış bir şey.



- Ok ve yaya dayalı aksiyonu aşırı iyi
- Milyonlarca oyun oynamış olsanız bile sizi etkilemeyi başaracak, gizem unsuru yoğun, hem epik hem kişisel senaryo
- Aloy'u yönetmek ayrı bir keyif
- Sadece durun ve dakikalarca manzara izleyin, dünyası o derece güzel
- Bu dünyada uzun uzun zaman geçirmek istemenizi sağlayacak sayısız öğe var

–

- Gizlilik mekanikleri bu kalitede bir oyuna yakışmıyor
- Diyaloglarda biraz daha sinematografi lütfen
- Müzikler niye insanı bu kadar geriyor ki?

9

SON KARAR

Yüksek miligram adrenalin aşılayan bir aksiyon sunan, göz okşayan, hikâyesi bayağı bayağı saran, kendine has, en üst kalite bir yapım.



Çöllerde bastığınız yere dikkat. Tabii ki toprak altından giden düşmanlarımız da mevcut. Olmamalarını mı bekliyordunuz ki?





TÜR: Aksiyon/RYO **YAPIM:** Guerilla Games **DAĞITIM:** Sony **YAŞ SINIRI:** 16+ **FİYAT:** 189 TL (PSN) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-113-horizon

TÜR: JRYO **YAPIM:** Bandai Namco **DAĞITIM:** Bandai Namco **DİJİTAL İNDİRME:** 75 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-113-berseria





Hikâye anlamında önceki oyunlara çok bağlı değil ve güzel bir başlangıç noktası Berseria.

TALES OF BERSERIA

Bir Therion'u kızdırmak istemezsiniz

ESER GÜVEN

Velvet Crowe'un hayatta her şeyden çok sevdiği bir şey varsa o da erkek kardeşi Laphicet'ti. Ablasını kaybettiği Kızıl Dolunay akşamından yıllar sonra o lanetli ay bir kez daha geri döndü; yaşadıkları köy Daemonblight'a teslim oldu, bir sürü masum öldü. Velvet için en acısı da eniştesi Artorius'un kardeşini bir ayin için kurban edişine şahit olmaktı. Ayini durdurmaya çalışırken koluna bulaşan Daemonblight onu bir "Therion" haline getirdi: Yani diğer daemon'lardan beslenen bir daemon. Artık Velvet'in tek bir amacı vardı; Artorius'u öldürüp kardeşinin intikamını almak.

BİN YIL DEDİĞİN NEDİR Kİ?

Tales of Berseria, ünlü *Tales* serinin on altıncı oyunu ve bir önceki oyun olan *Tales of Zestiria*'da yaşanan olayların 1000 yıl öncesini anlatıyor. Eğer *Zestiria* oynadıysanız bazı terimler ve mekânlar hayal meyal tanıdık gelecek ama konular doğrudan bağlantılı olmadığı için seriye bu noktadan başlamamak için hiçbir sebebiniz yok. Hatta şöyle söyleyeyim, bence *Berseria* başlı başına nefis bir başlangıç noktası olmuş.

Tamam bu bir intikam hikayesi ve başlangıçta anlatılan konu son derece karanlık. Ama sakın oyunun da bu şekilde iç karartıcı olduğunu düşünmeyin. *Berseria* o kadar güzel, o kadar eğlenceli karakterlere sahip ki aklınız durur. Daha maceranın başlarında yanımıza katılan Rokurou veya komik cadı Magilou yalnızca ortamı yumuşatmakla kalmıyor, aynı zamanda oyun süresince karakterler arasında kurulan o samimi bağa şahit olmanızı da sağlıyor. Serinin 'skeç' sistemi de *Berseria* ile tamamen değişmiş, daha önce bir görsel romanı andıracak şekilde yazı ağırlıklı olan bu diyaloglar artık bol animasyonlu, daha bir anime esintili hale gelmiş. Zaten yerlere kadar uzanan saçlar, kocaman gözler, abartılı ve cüretkâr giysiler, birbirinden güzel kızlar de dâhil olmak üzere muhteşem grafikleriyle buram buram anime kokuyor oyun. Çok fazla skeç ve çok fazla ara sahne var ama bunlar öyle güzel hazırlanmış ki hiçbir zaman sizi oyundan koparıp sıkmıyorlar.

SEN BİR ANİME YILDIZISIN

Tales aslında değişik bir JRYO serisi. *Dragon Quest*, *FF*, *Persona* gibi JRYO'ların alışık olduğumuz dövüş sistemlerinden daha farklı, tamamen aksiyona dayalı bir sisteme sahip. Önceki oyunda sürekli aynı düğmeye basarak art arda güçlü saldırılar sıralamak dışında bir şey yapmıyorduk ama *Berseria* işin içine biraz daha strateji katmış. Artık dört tuşa da (gamepad ile oynadığınızı varsayıyorum) farklı kombolar yerleştirebiliyor ve mesela karşımıza bir yarasa çıktığında hayvanlara özel ayarladığımız Y düğmesine abanabiliyoruz. Tabii sonuçta dövüşler yine daha çok art arda düğmelere basmaya odaklı ama zamanında yapılan bloklar, sersemletmeler ve oyunun yeni Soul sistemi dövüşlerin daha derin olmasını sağlamış. Normal zorluk ayarında bunlara çok fazla dikkat etmenize gerek olmasa da üst zorluk seviyelerinde başarılı olmak tamamen yapacağınız Arte seçimlerine bağlı.

Haritaların tek bir devasa parça yerine bölüm bölüm sunulması ve mini haritada tüm giriş çıkışların ve önemli yerlerin belirtiliyor olması çok hoş bir değişiklik. Bu şekilde nereye gideceğinizi ve nerede olduğunuzu çok daha rahat görebiliyorsunuz. Oyunun ileriki kısımlarında özellikle zindanlar iyice birbirine benzemeye başlıyor ama bir noktadan sonra haritada dolaşmanın tekdüzeleşmesi çoğu oyunun genel sorunu. Bunun dışında haritalar bolca sürpriz, bolca sandık, bolca toplanabilir dolu. Hele şu sevimli Katz sandıkları yok mu... Bu kediciklere ve konuşma tarzlarına bayılacağınızı garanti ediyorum.

Off şu bir sayfacıkta oyunu ancak bu kadar övebildim kusura bakmayın. Bir sayfam daha olsa Lady Teresa'dan girip Cooking yeniliklerinden çıkar, arka plandaki atmosferik müzikleri yüceltip mini oyunlardan övgüyle bahsederdim. Ama bunları yapamadığıma göre sıradaki en iyi şeyi yapacağım ve alışık olduğunuzdan farklı tür bir oyun oynamak istiyorsanız *Berseria*'ya mutlaka bir şans vermenizi önereceğim. Hazır mısınız:

Berseria'ya mutlaka bir şans verin. Pişman olmayacaksınız.



- En az 40 saatlik oyun süresi
- Karakterlerle bağ kurmanızı, onları önemsemenizi sağlıyor
- Arka planda çalan müzikler mekânlara son derece uygun
- Tam bir görsel ziyafet
- Haritaların bölümlere ayrılması ve açıklayıcı olması çok iyi
- Öğretiler oyuna çok güzel yedirilmiş

–

- Bir süre sonra dövüşler ve haritalar tekdüze gelmeye başlıyor
- Çoğu güzel kostüm paralı DLC olarak sunulmuş

8+

SON KARAR

Tales'e ucundan da olsa başlamak için süper bir seçim.

○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM:** Maxis ○ **DAĞITIM:** Electronic Arts ○ **KUTULU FİYATI:** 198 TL ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 78 TL (Playstore) ○ **DAHASI İÇİN:** thesims.com

THE SIMS 4 VAMPIRES

Birkaç ısırıklık içerik

NOYAN AKATLI

Vampires bir "Oyun Paketi". Biraz açayım, EA'ın *The Sims 4* serisinde icat(!) ettiği "Game Pack"lerin dördüncüsü. Bu *The Sims 4* oyun paketleri, genişleme paketlerine göre biraz daha sade, biraz daha az ayrıntılı olup, oynanışa biraz daha az katkı sağlıyor. Genişleme paketlerinden *Get To Work*'te detektif, bilim insanı ve doktor kariyerlerinde sim'lerimizi doğrudan kontrol edebiliyoruz. *Get Together*'da gitar çalmaktan iskambil oynamaya, onlarca etkinlikten beşini seçerek sosyal kulüpler oluşturma olanağımız var. *City Living* apartmanlar ve festivalleri ekliyor sim'lerimizin sanal hayatlarına.



Vladislaus malikânesi, arkadaki yeni enstrümanımız org.

FAZLA GÜNEŞ IŞIĞI CİLDE ZARARLI

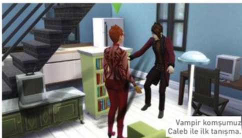
Oyun paketlerinden sadece ilk çıkana, *Outdoor Retreat*'e sahiptim *Vampires*'a kadar. *Outdoor Retreat*'te, adından da anlaşılacağı gibi, açık hava, kamp, yürüyüş, çiçek böcek toplama ve bol güneşli bir içerik bulunuyor. *Vampires* ise gene adından anlaşılacağı gibi vampirlerle ilgili bir oyun paketi. DLC'yi indirirken bir RYO sever olarak *Vampire: The Masquerade - Bloodlines* derinliğinde bir atmosfer beklentisinde değildim tabii. Sivri dişli, kulaklarının tepesi uzun, güneş ışığı ve sarımsaktan pek hoşlanmayan bu arkadaşlarla tanışmak için "Bir Sim Yarat" (Create A Sim) ekranına girdim en başta. Düello yaparken veya bazı özel güçlerini kullanırken karanlık görünüme (dark form) bürünebiliyor *The Sims 4* vampirleri; giysi, saç sakal vd. çeşitleri çok olmasa da yeterli göründü gözüme. Kişilik özelliği eklenmemiş ki bence *The Sims 4* serisinin en çorak bölgesi bu kişilik özellikleri. *The Sims 3*'ün sadece ana oyununda 50 civarında özellik vardı, yeni serideyse toplam 5 pakete sahibim, bir dolu da ücretsiz yama eklendi, halen 30'larda sürünüyor sim'lerimizin karakterini etkileyen özellikler.

Vampir özel güçleri demiştim, oynanışın önemli bir kısmı burada zaten. Vampirlerle ilgili ansiklopedi okuyarak başlıyorsunuz vampir güç puanları kazanmaya, klasik deneyim puanı kazanıp seviye atlama sistemi gibi aynı. Güzel düşünülüp fena da uygulanmamış ama sivri dişli sim arkadaşınız yoksa sadece ansiklopedi okuyarak seviye atlamak uzun sürebiliyor. Özel güçler RYO mantığıyla düzenlenmiş, her seviye için gün ışığına karşı dayanıklılık, diğer sim'lerin zihnini okuma ve kontrol etme, yarasaya dönüşüp uçma, daha az enerji harcama gibi olumlu katkı yapanlar; daha fazla "plasma" içme ihtiyacı, yılan gibi tıslayıp itici görünmek gibi zaaflarla dengelenmiş.

Forgotten Hollow adında, küçük, sisler içinde, yarasaların, kuzgunların uçuştuğu ve taştan yapılma gotik heykellerle süslü yeni bir kasabamız da var artık. Acemi vampirimize telefon mesajlarıyla eğitim veren Kont Vladislaus da bu kasabada, tarihi malikanesinde yaşıyor. Yemek ve içecek tarifleri, bahçede yetiştirilen bitkiler, bir sürü sosyal etkileşim, ayrıca üç adet de "Ömür Boyu Amaç" (Lifetime Aspiration) eklenmiş, vampir temalı hepsi de. Vampir güçlerini açmaya yönelik 6 - 7 saat kadar oynadım ve bir 4 - 5 saat daha vakit geçirmeyi düşünüyorum uzun dişli sivri kulaklı yeni sim'ler ile. Son ve gülümseten bir not: Ocak ayında ücretsiz bir yamayla 1 - 6 yaş grubu, okul öncesi çocuklar da eklendi ana oyuna, haydi çocuk sim'ler düşe kalka büyümeye!







Vampir komşumuz Caleb ile ilk tanışma.

THE SIMS 3'ÜN SADECE ANA OYUNUNDA 50 CİVARINDA ÖZELLİK VARDI KARAKTERİNİZİ ETKİLEYEN, YENİ SERİDE İSE 30'U GEÇMİYOR.

6

SON KARAR

Biraz pahalı olsa da ana oyuna epey bir içerik ve eğlence katmayı başaran bir paket.

- **TÜR:** Aksiyon / RYO
- **YAPIM:** Team Ninja
- **DAĞITIM:** Sony
- **DİJİTAL İNDİRME:** 179 TL (PSN)
- **YAŞ SINIRI:** 18+
- **DAHASI İÇİN:** koei.wikia.com/wiki/Nioh



Karanlık ruhların ninja öyküleriyle buluştuğu, katana keskinliğinde bir yolculuk!

EREN ERYÜREKLİ

Şanslı bir zamandayız sevgili okur. Evet, başımızda bir sürü dünya derdi var ama mevzuya farklı açılardan bakalım biraz da. Şu son birkaç ayda çıkan oyunları bir düşünün, hemen hepsi uzuuun zamandır deli gibi beklediğimiz yapımlardı ve beklediğimize fazlasıyla değdiler. Kasım ayında başlayan kaliteli Japon oyunları sağanağından bir süre daha nasipleneceğiz ve PlayStation 2 zamanlarından beri görülmeyen bu kadar sağlam oyunun bir arada çıkması durumuna şahit olduğumuz için gerçekten şanslıyız. Benim size anlatacağım *Nioh* ise 2004'te başlayan yapım sürecinde hayli çile çekmiş, 2 kez baştan yapılmış ve tüm bu sıkıntılardan bir şekilde sıyrılıp önümüze gelebilmiş bir eser. Öyle ki bu eziyetli 13 yıl içinde JRYO da olmuş, düz aksiyon oyunu da. Bu uzun yolculuk esas adamımız **William**'ın sarı saçlarına aklar düşürmüşse de her yılına değmiş, çünkü karşımızda hemen her yönüyle muhteşem bir oyun var.

AK SAÇLI YİĞİT ÇIKAR MEYDANE, RAKİPLERİ BİRBİRİNDEN MERDANE

Yazıyı yazmazdan önce şöyle bir karar almıştım: "Bu yazıda *Dark Souls* ismini olabildiğince az kullanacağım". Evet, *Nioh* hem görünüş hem de oynanış mekanikleri açısından *Souls* oyunlarını ve *Bloodborne*'u fazlasıyla andırıyor ilk bakışta. Burada "ilk bakışta" kısmı önemli, zira oyunda göründüğünden fazlası mevcut. Ama önce birazcık öykümüzden bahsedelim.

Başkarakterimiz William Adams veya Japon akranlarının kolay telaffuz edebildikleri adıyla Anjin gerçek hayattan alınma birisi. Kendisi Doğu Hindistan Ticaret Şirketi'ne mensup bir denizciyken yolu Japonya'ya düşüyor ve hayatı değişiyor. Tarihteki ilk batılı samuray olan Adams oyunda fazlasıyla yüzeysel işlenmiş ve daha çok oyuncunun kendi yarattığı karakter gibi bir





Japon mitolojisinden beslenen düşmanlarımız sadece tasarımdan ibaret değiller.

BATILI SAMURAYDAN ÖĞÜTLER

- Oyunda sağlık eşyası çok az ve ihtiyacınız da çok fazla. Bölüm başlarındaki minik tapınaklarda Kodama Kutsaması olarak Elixir düşürme ihtimalini çoğaltanı seçin.
- Ben bir oyunda bu kadar taş attığımı hatırlamıyorum arkadaş. Yokai'lerin zayıf noktaları parlıyor ve isabetli atışlar onları fena gafil avlayabiliyor. Kısaca şeytan taşlama candır.
- Birden fazla adama dalmak 120. seviyede bile pişman edebiliyor. Kafasına taş atıp yanınıza çekin, kuytuda işini bitirin adamın. Bak gene taş.
- Boss'lardan korkmayın, hepsinin zayıflıkları mevcut. Denemekten yılmayın.
- Bölümlerde sağı solu iyice araştırın ve Kodamacıkları bulmaya çalışın. Faydasını göreceksiniz.
- Yetenek puanlarınızı dağıtırken silah ve zırhınıza (hatta ileride Guardian Spirit'inize) en çok uyan alanlara verin.
- Ungyo ve Agyo unvan puanlarını açmak için olabildiğince çeşitli şekillerde oynayın. Bir silaha saplanıp kalmayın yani.
- Bir boss'ta baktınız çok zorlanıyorsunuz yanınıza birini çağırın. Yardımlaşmak iyidir.

konumda. Fakat Adams'ın Sengoku dönemi Japonya'sındaki rolü genel hatlarıyla doğru yansıtılmış. Ülkenin derebeylikleri arasındaki savaşın en hararetli döneminde adaya ayak basan Adams, *Tokugawa* hanedanının yanında yer alarak önemli sayılabilecek işlere imza atmış. Oyun bu detaylı tarihsel arka planı alıyor ve içine Japon mitolojisinde isimleri **Yokai** olarak geçen türlü çeşitli iblisi koyuyor. Eğer Japon kültürü ve tarihine az biraz ilginiz varsa oyunun ekipman açıklamalarını ve Amrita Memories kısmındaki detaylı metinleri okuyup konu hakkında daha geniş bilgi edinebilirsiniz.

Kendi kişisel davasını takip eden William bu yabancı ülkede yoldaşlar edinirken düşman konusunda da sıkıntı çekmiyor. Oyun tam da burada *Souls* serilerinden ayrılıveriyor ve daha klasik, görev bazlı bir bölüm yapısını önümüze koyuyor. Bilirsiniz, *Soulsborne* oyunlarında birbirine organik geçişlerle bağlı büyükçe bir dünyada oynarız ve ölümler harici pek de yükleme ekranı görmeyiz. Buradaysa bir haritamız mevcut ve oradan seçiyoruz gitmek istediğimiz görevleri, yine harita ekranında demircimiz, çayevimiz filan da mevcut. Bu yapıya karşılık bölümler geniş ve bir sürü gizli saklı yerle donatılmış. Yani çok da düz değil oyun alanı ve bu büyük bir artı olarak yazılıyor *Nioh*'un hanesine.

Yaratıklar dedik ama boss'lardan bahsetmedik. Şöyle anlatayım; oyuna başladım, girizgâh tadındaki Londra kısmını geçtikten sonra Japonya'daki ilk görevime girip, ilk boss savaşına daldım. Alan daracık bir gemi içi ve karşımdaki yamuk yumuk tipli azman yokai de gayet sinirli görünüyor. Kollarındaki zincirlere bağlı topları şöyle bir güzel savuruyor ve ölüyorum. One shot kill! Vov! Naaptın adamım sen!? Dur lan ne oluyor derken bir daha girip bu kez biraz daha dayanıp yine öldüm. Kısacası oyun zor arkadaşlar. Ben böyle öle öle öldürmeyi öğrendim oyunda ve yaklaşık 100 saatlik süremde kaç kez öldüm Allah bilir. Hani bazı boss'lar çift olarak geliyorlar yan görevlerde ki, offf fenalar fenası. Oyunun yapımcısı *Team Ninja* bildiğiniz gibi *Ninja Gaiden* serisiyle ünlü ve o oyunun ruh hastası eden zorluğu aynen *Nioh*'ta da bulunuyor. Ayrıca *Gaiden*'in acımasız ve hızlı oynanışını da bir şekilde başarıyla *Nioh*'un damarlarına zerk etmişler. Bu karışıma bir de *Dark Souls*'un iki vuruşta insanı biçen uyuz düşmanlarını ve stamina temelli teknik oynanışını ekleyin, nasıl bir canavarla karşı karşıya olduğunuzu anlarsınız.

Onlarınki can da bizimki patlıcan mı? Kaderimizde mütemadiyen ölmek mi var gibi umutsuzluk dolu sorular başınıza üşüşmüşken imdadınıza *Nioh*'un harika silahları yetişiyor.

ACELE İŞE YOKAI KARIŞIR

Oyunda beşi yakın, üçü menzilli olmak üzere 8 çeşit silah mevcut ve hepsinin de birbirinden farklı bir oynanışı ve hissiyatı var. Sözgelimi klasik katanayla isabetli ve ölümcül darbeler peşinde koşarken, çift kılıçla hızlı ve seri vuruyorsunuz. Zincirli orak diyebileceğim Kusarigama hem yakın hem uzaktan etkiliyken rakibi güvenli mesafeden şiş kebap yapmak isteyenler mızrağı tercih edeceklerdir. Ya da alırım baltamı vururum iblisin beline beline de diyebilirsiniz, seçim sizin. Ok/yay, tüfek ve portatif top da uzaktan kafa kol koparmak için ideal. Bu çeşitlilik her silah için yüksek, orta ve alçak dövüş duruşları (Stance) ile desteklenmiş. Her duruşun kendine has bir hızı, özel hareketleri ve saldırıları var. Bunlar arasında kombo esnasında bile geçiş yapabiliyor olmanız ve oyunun mükemmel tepki sürelerine sahip olması sizin bir adamı güç bela kesen çulsuz bir eşkıyadan, devasa iblislere meydan okuyan efsanevi bir savaşçıya dönüşmenize giden yolun da anahtarı.

Tabii tüm bu hareketler bedavaya gelmiyor. "Ki" denilen bir enerji seviyemiz var. Kendisi bildiğiniz stamina şeklinde çalışıyor ve her yaptığınız hareket bu bardan yiyor. Tükendiğindeyse William abimiz "dur şurda iki dakka soluklanayım" diye donup kalıyor ki bu anlarda rakiplerin sizi patates çuvalı gibi pataklaması da oldukça sık yaşanan bir durum. Yani bir gözünüz sürekli orada olsun, Ki'yi sevin, Ki sizin her şeyiniz. Oyunda ilerledikçe bu barı dövüş esnasında doldurmanın çeşitli yollarını öğreniyorsunuz, hatta R1 tuşuna doğru zamanlamayla basarak başlarda da epey bir Ki toparlamanız mümkün ama başlarda bunu başarabilirseniz helal derim.

JAPON SAMURAY KÜLTÜRÜNÜ BENİMSEYEN BİR BATILININ HİKAYESİ. KENDİ BAŞINA DA YETERİNCE FANTASTİK.





Şu an çok huzurluyum, evet, dinleniyorum... Şu bebekler de yanımda, evet...





Oyunda akıttığımız kanın haddi hesabı yok.







Guardian Spirit animasyonları tam bir görsel ziyafet.

SİLAH ÇEŞİTLERİ, DURUŞ POZİSYONLARI VE SÜRÜ'YLE EŞYAYA ZORLU DÜŞMANLAR EKLENİNCE AKSİYON ASLA BİTMİYOR.



OYUN BİTMEMİŞ YAHU!

Oyunu bitirdiniz, emeği geçenler ekranını izlediniz ve sırtınızı yaslayıp bir oh çektiniz. Peki, oyun gerçekten bitti mi? Tabii ki hayır! Hatta gerçek mücadelenin yeni başladığını bile söyleyebilirim. Bi' kere normal kısımdaki en yüksek seviye olan mor eşyaların üstüne bir de yeşil eşyalar düşmeye başlıyor. Über soslu duble boss savaşları ve uçuk seviyelerde gezinen Twilight Görevleri de eklenenler arasında. Özellikle oyuna PvP eklenene kadar sizi uzun süre idare etmesi için zorlaştırılmış gibi görünen oyun finali kısmı "aynısının daha zoru" hissiyatı yaratsa da normalde karşınıza çıkmayan ekstra görevler ve özel eşyalar burayı hayli eğlenceli kılmış. Üff bir de PvP gelince yaşanacak düelloları düşünün siz.

Şahsen pek beceremedim çünkü. Her silahın siz kullandıkça dolan bir "aşinalık" barı var ve özellikleri zamanla yükseliyor. Özellikler demişken sürüsüne bereket şeyden bahsediyorum bu arada. *Diablo* ve benzeri yapımlardaki eşya çeşitliliğini ve türlü çeşitli etkilerini düşünün. İşte tam da oradaki gibi bol keseden eşya düşürüyorsunuz düşmanlardan. Bunlar ekipman veya yardımcı alet edevat olabiliyor. Neyse ki herhangi bir ağırlık sınırınız ve silahların dayanıklılığı gibi durumlar söz konusu değil. İyi bir silah bulunca tepe tepe kullanmaktan veya sonraya saklamaktan çekinmeyin yani. Ninjalık, büyücülük gibi yan özelliklerinizin olduğunu da es geçmeyelim, ileriki safhalarda oldukça işinize yarıyorlar.

HER YİĞİDİN BİR SUŞİ YİYİŞİ VARDIR

Bu içerik zenginliği ve detaylı seviye atlama sistemi zamanla oyun stilinize en uygun build'i yapmanızı da sağlıyor ve oyun bayağı bayağı bir hack & slash tadı yakalıyor. Normal düşmanlar haricinde Revenant denilen çağırabileceğiniz savaşçılar da mevcut. Bu varlıklar online bağlantıda olan ölmüş oyuncular ve saldırmadan evvel adamın üstünde başında ne varmış diye görebilmek de tam bir lütuf. Özellikle set eşyaları için bol bol Revenant keseceksiniz ve oradan topladığınız Glory puanları da sonradan pek bir işinize yarayacak. Glory dışında oyunda bir normal para topluyoruz, bir de Amrita denen tüm konunun etrafında döndüğü bir güç çalıyoruz düşman öldürdükçe, ruh gibi yani *Souls*'lardaki. Bu Amrita'lar seviye atlamanızı sağlıyor ve öldüğünüzde yerde kalıyor, gidip alamazsanız da sonsuza kadar yitip gidiyorlar.

Biliyorum arkadaşlar biraz yoğun bir anlatım oldu ama bana ayrılan alan içinde oyunun her kısmına değinmek gerçekten zor. Zira *Nioh* inanılmaz detaylı ve her sistemin birbiriyle uyum içinde olduğu iyi yağlanmış bir makine gibi çalışıyor. O kadar eşyayı buluyorsunuz ve hiçbir zaman yetmiyor. İster demircide parçaları söküp silah yapmak için kullanın, ister Amrita'ya dönüştürün, ister düz ayak satın. Oyunda seçimler bol ve hepsi de gerçekten işe yarıyor. Bu kompleks eşya ve dövüş sistemi tabii ki rahat kontroller ve iyi kamera açılarına muhtaç. Oyun burada da üzmüyor ve son derece rahat oynanarak geçer puan alıyor. Oyunun başlangıçta size sunduğu 60 ve 30 FPS seçenekleri özellikle PS4 Pro sahiplerinin işine gelecek. Zira 60 FPS modunda oyun normal PS4'lerden daha iyi çalışıyor ve zamanlamaya dayalı hareketleri yapmak daha rahat. 30 FPS'de ise zaten zamanın biraz gerisinde olan görsellik birazcık daha süsleniyor o kadar. Ben 60 FPS'de daha rahat ettim, size de önerim kesiş biçişlerinizi o modda yapmanızdır. Tabii grafikler eski dediysek bu teknik anlamda geçerli, yoksa işin estetik ve



tasarım yanı gayet özenilerek yapılmış. O zırhları, silahları ve karakter modellemelerini görünce zaten ayılıp bayılacaksınız her birine. Müzikler de kıvamında ve epik dövüş anlarında adrenalin pompalarken, menülerde gezinirken de sizi yormuyorlar.

Online özelliklerin düzgün çalıştığını, yanıma oyuncu çağırdığım zamanlarda kopma, yavaşlama gibi durumlar yaşamadığımı da belirteyim. Hani konusu belki sizi sarmayacaktır (ben sevdim özel ilgi alanım olduğundan o ayrı) fakat oynanış olarak müthiş ve hiç sıkmayan bir deneyim *Nioh*. Yine de boss savaşlarının kimi yerlerde ayarının kaçtığını söyleyebilirim, hani benim gibi mülayim bir adama bile diş gıcırdatıp ekrana sövdüren, joystick fırlattıran anları oldu oyunun. Ha kanser olmaktan eğleniyorum diyorsanız o başka tabii, o zaman rahat 100 küsur saat gömersiniz oyuna, zira o içeriğe sahip kendisi.

CÖMERT DERLER AMRİTADAN EDERLER, YİĞİT DERLER CANDAN EDERLER

Bu tür oyunlar doğaları gereği tekrar içerirler ve sabırlı olmayan oyuncuları da kolayca küstürebilecek kadar zordurlar. *Nioh* da istisna değil. Yazının başından beri kendisini övmeme rağmen herkese hitap eden bir yapım olmadığının da farkındayım. Dolayısıyla 179 TL bayılmazdan önce atmosferinin, yapısının ve zorluğunun sizi çekip çekmediğini bir değerlendirin. Zaman zaman sinirlerinizi bozacak kadar zor oyunları seviyorsanız *Nioh*'u gözü kapalı alabilirsiniz, yok o kadar strese gelemem diyorsanız net uzak durun.

Ben *Nioh*'u bayağı bir sevdim, bir *Dark Souls* klonu gibi görünse de hiç öyle olmayan ve kendi farklılıklarını net şekilde ortaya koymayı başarmış bir oyun. Gerek eşya sistemi olsun, gerek dövüş stilleri olsun, gerek tarihi karakterleri doğaüstü bir senaryonun içine başarıyla yedirmesi olsun son derece doyurucu bir deneyim. Hani vakti geldiğinde bu yılın aksiyon oyunu nedir diye tartışırken rahatlıkla masaya yumruğunu vurabilecek bir yapım kendisi ki bu yıl hiç boş geçmeyecek aksiyon açısından. Hikâyenin daha çok yan karakterler etrafında dönmesi ve biraz daldan doruktan gitmesi beni üzse de oynarken deli gibi zevk aldığım oyunun bu hibrid yapısı ileride kesin taklit edilecektir görüşündeyim. Çünkü DNA'sında *Souls* serileri, *Ninja Gaiden*, *Onimusha* ve *Diablo*'dan izler taşıyor ve böyle farklı malzemelerden iyi bir yemek yapmak zordur. Team Ninja'yı sırf bunu başardıkları için bile ayakta alkışlayabiliriz bence. *Nioh* adının ağırlığını (*Cömert Kral*) sırtında layığıyla taşıyor ve tonlarca içeriğini onu takdir edecek kadar sabrı olan oyuncularla paylaşmak konusunda elini gayet rahat alıştırmış. Böyle samuray oyunlarını daha çok yapsalar keşke.



- Çılgıncasına içerik, daha çok içerik, tonla içerik
- Animasyonlar ve tasarımlar birinci sınıf
- Derinlikli aksiyon mekanikleri
- Yan karakterler oldukça ilgi çekici
- Sağlam boss savaşları
- Eşya ve yetenek sistemleri
- Görsel estetik çok güçlü
- Her silah, farklı bir oynanış sunmayı başarmış
- 30 ve 60 FPS seçenekleri
- Uzun ve dolu dolu oyun süresi



- Grafikler azıcık zamanın gerisinde kalmış
- Ana karakterin işlenişi zayıf
- Hikâyeden zevk almak için biraz tarih bilgisi gerekiyor
- Zorluğun zaman zaman ayarı kaçıyor
- Düşman çeşitliliği biraz az
- Henüz PVP yok



9

SON KARAR

Sizi sürekli sınayan zorluğuyla Nioh birçok yapımdan esinlenen ama kendi yolunu çizebilen müthiş derin bir oyun. Samuray aksiyonuna doyacaksınız.



"Düşmanımı biçer giderim" adlı geleneksel samuray pozu.





"Beni mi sordun cnm?"

O TÜR: Simülasyon **O YAPIM:** U-Play Online **O DAĞITIM:** U-Play Online **O DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam), 30 TL (iOS)
O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-113-yl

YouTube'un zirvesinde malikâneye taşınıyoruz.

YOUTUBERS LIFE

Merhaba arkadaşlar, kanalıma hoş geldiniz

EGE SAĞIN

Son yılların en büyük modalarından biri YouTube'da içerik üretmek. Amacı şöhret, para, kişisel tatmin, hobi veya farklı bir şey olabilir ama revaçta olan platform ve meslek belli. İşte *Youtubers Life* oyuncularа bunu deneyimleme imkânı sunan bir tycoon oyunu. Ubisoft tarafından dava edilmeyişini şaşkınlıkla karşıladığım U-Play Online'ın geliştirdiği oyunun adında YouTube geçse de oyun içinde U-Tube kullanılıyor. Telif yasalarındaki tüm açıkları bulmakta başarılı olan bu stüdyo maalesef oyun geliştirme konusunda aynı oranda başarılı değil.

Özellikle YouTube'da çok popüler olmuş olsa da pek çok bağımsız tycoon oyununun sorunu bu oyunda da karşımıza çıkıyor: Kendini tekrarlamak. Oyunun ilk saatleri fazlasıyla eğlenceli ama ilerleyen saatlerde kendini o kadar tekrar etmeye başlıyor ki sadece enerjinizi doldurup videoların işlemesinin ve yüklemesinin bitişini kontrol edip hemen yenisini yollamaya çalışıyorsunuz. Bu da kısa sürede sıkıcı olmaya başlıyor.

Temel oynanış mekaniği belli; bir ürün seçtikten sonra bu ürünle ilgili video içerik üretmek. Bunu üretirken de belli başlı hareketlerden oluşan kart destenizden rastgele çekilen kartlardan birini seçerek tek tek sahneler oluşturuyorsunuz. Daha sonra bu sahneleri uygun şekilde montajlayarak çeşitli alanlarda en yüksek puanları elde etmeniz gerekiyor. Ancak bu kart oyunu sisteminin tahmin edilemez yapısı, oyunun kendini tekrar edişiyle birleşince can sıkıyor.

ABONE OLANA ABONE OLUNUR

Üç kanal tipi seçme şansınız var. Bunlar oyun kanalı, müzik kanalı ve yemek kanalı. İşin üzücü yanı şu ki en sıkıcı olanları oyun kanalı. Sadece oyun seçip video çekiyorsunuz. Örneğin müzik kanalı ve aşçılık kanalı için daha çeşitli ekipman alabildiğiniz gibi özellikle müzik kanalındaki canlı performans etkinlikleri biraz olsun o tekdüzeliği kırar gibi oluyor. Hangi kanal tipini seçerseniz seçin annenizin evinde başlıyorsunuz. Daha sonra bir arkadaşınızla eve çıkıyor ve kendinizi geliştirdikçe tek başınıza bir ev tutup artık kanalınıza içerik üretecek çalışanlar tutabiliyorsunuz.

Videoların yüklenmesini beklerken uyumazsanız zaman gayet yavaş geçiyor ve zaman ayarı olmadığı için ileri aşamalarda canınızın sıkılması olası. Ben artık kart sistemiyle video hazırlamanın zaman kaybından öyle bıkmıştım ki en sonunda tüm videoları elemanlara çektiriyor, kendim patronluk yapıyordum. Bir de tabii geliştirme sistemi var. Ekipmanınızı geliştirmeniz gerekiyor ama bilgisayarı geliştirirken adım adım gitmek zorundasınız. Örneğin seviyeniz artınca ikinci PC'yi alıp hemen en kaliteli parçaları takmak istiyorsunuz değil mi? Tek tek en düşükten itibaren bir tık artırarak gitmeniz lazım. Üstelik onların eve gelmesini bekleyeceksiniz, kutularını tek tek açacaksınız ve ondan sonra yeniden alışveriş sitesine girip bir tık üstünü sipariş edeceksiniz.

BLACK MIRROR

Sosyal medya fenomeni olma üzerine bir oyundan bahsediyorken bir de bunun olumsuz yanlarına bakmaya ne dersiniz? İnsan doğasının teknolojiyi zararlı hale getirmesinden dem vuran Black Mirror'da ilgi ve şöhret açlığımızı irdeleyen bölümler bulunuyor. Bu güzel ve kısa bilim kurgu dizisine göz atın derim.

SİZ YİNE DE ÇOK ÜZERİNE GİTMEYİN

Oyunun en can sıkan özelliğiyse sosyal etkileşim sistemi. Sürekli birileri sizi bir yerlere davet ediyor ya da sizinle konuşmak istiyor. Üstelik chat yapmak için tek şansınız bilgisayarı kullanmak. Cep telefonunuzun iletişim işlevi yok, bu yüzden bilgisayarda video işlenirken ya da siteye yüklenirken chat isteklerini de mecburen reddediyorsunuz. Yüz yüze konuşma da bir o kadar başarısız. Eleman tutmak için arkadaşlık kurmak çoğu zaman eziyet. İlişkimi en üst seviyeye çıkardığım iki kadının da beni reddetmesiyse dram...

Böyle yerden yere vurdum ama ilginizi de çeken bir meslekse yine üç kanal için de 6'şar saatten 18 saat civarı oynanış sunuyor. İndirimde almayı düşünebilirsiniz.

+

- YouTube atmosferini ve heyecanını güzel yansıtıyor
- Kariyer dallarında ve aşamalarında hoş detaylar var

−

- Oyun kendini çok tekrar ediyor
- Alışveriş sistemi çok kötü
- Sosyalleşme sistemi daha da kötü

5

SON KARAR

İyi başlasa da çok sıkıyor.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Bit Byterz ○ **DAĞITIM:** Digital Dragon **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-113-memoranda

MEMORANDA

Sürrealizmin dibine giden bir bilet

ESER GÜVEN

Memoranda genç bir kızın hikâyesi. Bu genç kızımız uykusuzluk çekiyor çünkü başına "yaşlı denizci" dadanmış. Cin benzeri bu varlık yüzünden bir türlü uyku yüzü göremiyor ama ön plana çıkan hikâye bu değil. Kızımız aynı zamanda ismini de unutmuş. Hayatında her şeyi en ince ayrıntısına kadar hatırlıyor, ama ismini bir türlü anımsayamıyor.

Ama işte *Memoranda*'nın mantıksızlık silsilesi de bu basit hikâye temelinin altının oyulmasıyla başlıyor. Kız ismini hatırlamıyor ama altyazılarda koca koca Mizuki yazıyor. E madem kız hatırlamıyor, biz de bilmeseydik iyi olmaz mıydı? Hadi bunu geçtim, daha oyunun başlarında konuştuğumuz bazı elemanlar da bize ismimizle hitap ediyorlar. Ama ondan 10 saniye sonra yine bu elemanlara "ay ismimi hatırlayamıyorum ne olacak bana" diye dert yanıyoruz.

SÜRREALİZM DEDİK, ÖLDÜRDÜN

Memoranda cidden tuhaf bir kasabada geçiyor, en az oyunun kendisi kadar tuhaf. Zaten oyun Japonların ünlü sürrealist kurgu yazarı **Haruki Murakami**'den esinlenmiş ve bunu da her yerinde görebiliyorsunuz. Mesela filin biri hayvanat bahçesinden kaçmış ve bir yerlerde saklanıyor, duvarlarda aranıyor posterleri var. Bir ara sokağa giriyorsunuz ve orada kedinin biri opera söylüyor. II. Dünya Savaşı'nda düşmanları beysbol sopasıyla öldüren bir müfrezeden geriye kalan son askerle karşılaşıyorsunuz mesela, denizleri özlemiş ama içinde durduğu yumuşak topraktan ayrılamıyor. Durmadan spagetti pişirmekle kafayı bozmuş 'spagetti adam' var ondan sonra. Her taraf konuşan hayvanlarla dolu; baykuşlar, balıklar, hatta korkuluk kılığına girmiş bir anka kuşu. Bu kadar çeşitli ve değişik karakterler arasında en sıkıcı olanlardan biriyse ana karakterimiz; öyle ki oyunu oynarken bu kızın derdi neymiş, başına niye bunlar gelmiş sallamıyoruz bile. Zaten çoğunlukla da başkalarına yardım etmek için koşturuyoruz etrafta.

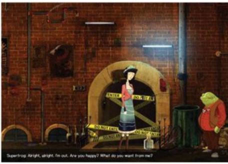
Gördüğünüz gibi oyun renkli karakter sıkıntısı çekmiyor ve bunları ciddi anlamda harika grafikler eşliğinde sunuyor. Oyunun grafik tarzı bana yoğun biçimde *Broken Age*'i hatırlattı ve bu çok da olumlu bir şey. Seslendirmeler falan da çok iyi, özellikle Dabchick'in sesine bayıldım. Sesler, müzikler falan hep iyi. Yani oyunun makyajı gayet yerinde. Ama işte o makyajı silince altından iyi bir macera oyunu çıkmıyor olması *Memoranda*'nın en zayıf yanı olmuş.

EN AZINDAN FİLLE NASIL KONUŞULACAĞINI ÖĞRENDİK

Oyunun bulmacaları mantıksızlıklarla dolu. Dahası çoğu bulmacayı size herhangi bir ipucu veya çözüme yönlendirecek bir işaret olmaksızın çözmeniz bekleniyor. Takıldınız mı? Tüm ekranları dolaşıp birine yeni bir şey gelmiş mi diye bakmanız gerekiyor mesela. Ne yaptığınızı bilmeden envanterdeki eşyaları birbiri üstünde kullanmanız ve birleşen eşyaları görünce 'bu nasıl aklıma gelecek ki' demeniz gerekiyor. Küçük kızın tatlı çörek, Vanya'nın eski eşyalar sevdiğini bilmeniz gerek oyun bunu size söylememiş olsa da. Geyik kafasına yaprak çiğnetmeyi nasıl düşünemezsiniz, çok ayıplıyorum bakın sizi. Tamam bazı mekanik bulmacalarda aynı Layton oyunlarında olduğu gibi üç ipucu hakkınız oluyor ve bu ipuçları size cidden yardımcı oluyor ama oyunun gerisi tamamen kaotik. Diyaloglarda ipucu yakalanan bulmacalar gayet güzel, zaten bu yüzden de diğer bulmacalar çok göze batıyor. Çok ama çok güzel bir macera oyunu yapma şansını nasıl böyle tepebilmişler acaba.

Ha bir de oyun pat diye bitiveriyor. Tüm başarımlarıyla birlikte oyunu bitirmem yaklaşık 2,5 saat sürmüş ama yine de sonu sanki aceleyle hazırlanmış, 'yeter bu kadar oyun' demişler gibi hissettiriyor. Hatta emeği geçenler listesinin ardından belki de hikâyeyi bağlayıcı bir demo olur diye bekledim ama o da yoktu. Büyük hayal kırıklığı.

Benim için önemli olan makyajı diyorsanız *Memoranda* size tatmin edici bir deneyim sunabilir. Ama ben adventure oyunlarının içine bakmayı seviyorum ve *Memoranda*'da gördüğüm şey beni pek de mutlu edemedi.





Korkuluk diyerek geçme tanı, düşün altında yatan ankayı.

OYUNUN GRAFİK TARZI YOĞUN BİÇİMDE BROKEN AGE'İ ANIMSATIYOR VE BU ÇOK DA OLUMLU BİR ŞEY.



- Oyunun görsel yanı dört dörtlük
- Bazı bulmacaları çok güzel ama bunlar sayıca azlar
- Sürrealizmi son derece iyi kullanmış

−

- Yer yer mantık hataları rahatsız edici olabiliyor
- Bulmacaların çoğu deneme yanılma yöntemine dayanıyor
- Yeni bir şey keşfetmek için anlamsızca mekânlar arasında dolaşmak gerek
- Sonu tatmin edici olmaktan uzak

5

SON KARAR

Olsa da olur, olmasa da olur dedirtenlerden.

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE *SABOTAGE*

win DLC

Olmayınca olmuyor

ALİ SEZGİN

Bunu dergiye daha kaç kere yazmam gerekecek bilmiyorum ama *Infinite Warfare*'i hiç sevemedim. Bunun milyon tane nedeni olsa da benim için en önemlisi çok oyunculu modun iyice saçma sapan bir hal almış oluşuydu. Sınıf sistemi iyi kötü işlese de kötü haritalar ve dengesiz silahlar her sene neredeyse 100 küsür saatimi gömdüğüm çok oyunculu içeriği atlatmama yol açmıştı. Ek paketlerle durumu düzeltebilecekler mi diye meraktaydım.

Sabotage paketi bir zombi haritası ve dört çoklu oyunculu ana haritayla birlikte geliyor. Hepsi farklı temalara sahip haritalar, orjinal alanlara kıyasla daha geniş koridor ve oyun alanlarına sahipler ki bu olumlu bir değişiklik olmuş. Manevra alanı vermeyen dar koridorlarda oynamak gerçekten itici bir durum çünkü.

İlk karşıma gelen harita *MW2*'deki favorilerimden Afghan'ın elden geçirilmiş hali Dominion oldu. Bol siperli, hem keskin nişancılara hem de pompalıyla katliam yapmayı sevenlere bir şeyler sunabilen rahat bir harita olma özelliğini almış Afghan'ın. Son dönem CoD haritalarının eğlenceli ama bir yerden sonra sıkan 3 koridor yapısını bozan geniş alanlı bir sisteme sahip. Reneissance, İtalya'nın dar koridorlarını kullansa da manevra alanı ve alternatif koridorlar çok. Yani oyun, yenen tarafın diğerini ittiği bitmeyen bir döngü değil neyse ki. Neon favori haritam oldu. Araçların ve siperlerin bir anda oluşup kaybolduğu *Titanfall 2*'deki test alanını andıran yapısıyla en dinamik maçlar o alandaydı çünkü. Brooklyn'de geçen Noir ise hem karanlık yapısı hem de çember çizen yolları yüzünden en sıkıcı harita diyebilirim.

Zombi moduysa oyunun olduğu gibi bu içerik paketinin de yıldızı durumunda. Redwood kendini ciddiye almama ve suyunu çıkarma arasındaki o saçma dengeyi bir şekilde tutturmayı başarmış. Sırf bu içerik için 15 dolar verilir mi bilmiyorum ama zombileri gerçekten seviyorsanız bakmalısınız.



Oyunda geniş alanların büyümesi iyi olmuş. En azından abartılı güçlü silahlara karşı bir şansınız oluyor.

Sabotage içerik paketi olarak çok da vasat sayılmaz. Sorun şu ki, olabilecek en kaliteli haritaları ve ekstra içerikleri sunmayı başarsa bile çok kötü bir ürünün üzerine geliyor. Kötü bir yemeğin üzerine kaliteli bir sos döktüğünüzü düşünün. Ortalıkta zaten *Infinite Warfare* oyuncusu yokken, bir de topluluğunuzu paketi alan - almayan olarak ikiye bölüyorsanız ortaya zaten daha büyük bir sorun çıkıyor.

6

SON KARAR

Oyuncusu olmayan oyuna DLC çıkarmak, mezarlıkta sergi açmaya benziyor.

TÜR: FPS **YAPIM:** Infinity Ward **DAĞITIM:** Activision / Aral **DİJİTAL İNDİRME:** 169 TL - Season Pass (Steam) **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-113-sabotage

ios and

FIRE EMBLEM HEROES

On yüz bin milyon kahramancık yuttum

SABRİ ERKAN SABANCI

Dürüst olayım, Nintendo'nun mobil oyun piyasasına girdiğini ve her sene 2-3 mobil oyun çıkaracağını duyduğumda bayağı sinirlenmiştim. Çünkü Japon oyun firmaları son dönemde gittikçe küçülüyor ve mobil oyunlara, pachinko aletlerine yöneliyor. Nintendo'nun da bu yoldan gideceğinden korkuyordum. *Fire Emblem: Heroes* çıkınca yine sinirim geçmedi ama sebebim değişti bu sefer de. Oyun gerçekten iyiydi ve bağımlılık yapmıştı.

Oyun gerçekten bir *Fire Emblem* oyunu gibi hissettiriyor, ki en büyük artıyı buradan alıyor zaten. Zorlama bir mobil uyarlaması değil kesinlikle. Oynanış olarak normal *FE*'lerin biraz daha basitleştirilmiş hali ve bazı klasik mobil oyun klişeleri de var tabii. Oyunda stamina'nız bulunuyor ve her yaptığınız savaş bu barınızdan bir miktar götürüyor. Eğer benim gibi bir anda kaptırıp tek oturuşta üç-beş bölüm birden geçerseniz stamina sıkıntıları yaşayabiliyorsunuz, özellikle oyun ilk çıktığında çoğu oyuncunun şikayetçi olduğu şeylerden biri buydu. Ancak Nintendo, *Fire Emblem: Heroes*'a "parayı al-kaç" oyunu olarak bakmıyor olacak ki oyuncuları dinleyip bu geribildirimlere göre oyunu güncelliyor.



Oyunun tabii ki asıl odak noktası kahramanlar. Orb kullanarak önceki *Fire Emblem* oyunlarındaki kahramanları takımınıza çağırabiliyorsunuz ancak bu çağırma sistemi tamamen rastgele. Sadece çağıracağınız kahramanın rengini (kırmızı, mavi, yeşil ya da beyaz) seçebiliyorsunuz. Orb'ları zaten oyunu oynadıkça çok rahat bir şekilde biriktirebiliyorsunuz ancak sabırsızsanız ya da paranız fazla geliyorsa gerçek parayla da Orb alabilmek mümkün. Şu vakte kadar tek kuruş bile harcamadım ve en ufak bir sıkıntı yaşamadım. Ama Cordelia bir süre daha çıkmazsa elim yanlışlıkla kayacak satın alma tuşuna.

Kısaca *Fire Emblem: Heroes*, Nintendo'nun ilk gerçek mobil oyunu, şu anlık gayet harika. Serinin hayranlarına iyi bir *Fire Emblem* tecrübesi sunan, giriş yapmak isteyen oyunculara da serinin temellerini öğreten bir yapım.

\+

- Zorlama bir uyarlama gibi hissettirmemesi
- Her şey için para istemiyor çok şükür
- Seriyi bilen bilmeyen herkese hitap etmesini biliyor
- Yahu mobilde Fire Emblem işte daha ne?



- Stamina sıkıntıları

7

SON KARAR

Hayatını sömürecek bir mobil oyun arayanlara iyi bir tercih.

TÜR: Strateji / RYO **YAPIM:** Intelligent Systems **DAĞITIM:** Nintendo **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/FireEmblemHeroes

HIDDEN FOLKS

ios lin osx win

Ares nerede?

ARES AYBAR

Çocukluğumda dergilerde ve gazetelerin bulmaca sayfalarında küçük bir alana sığıştırılmış yüzlerce nesne arasından bulunması istenenleri aradığımı hatırlıyorum (bkz. *Where is Waldo?*). O zamanlar bozulmamış gözlerimle haritayı tarayan bir ajan edasıyla bulurdum hepsini. Bu gelenek şimdilerde devam ediyor mudur bilmiyorum ama iki arkadaşın hazırladığı *Hidden Folks* eski anılarımı canlandırmakla kalmıyor, o zamanlar kâğıt üzerinde gördüğüm cansız çizimleri bilgisayar ortamına aktarırken hareketlilik ve ses de kazandırıyor.

Ekranda bir köy yeri, orman ya da şehirden bir kesit var. Altta listelenmiş kişileri, hayvanları ve nesneleri sade ve bir o kadar güzel çizilmiş küçük küçük yüzlerce nesne arasında bulmaya çalışıyoruz. Şansa ve dikkate bağlı olarak bitirme süresi değişkenlik gösterse de bölüm boyunca sıkılmadan zaman



geçirdim, bunun en önemli nedeniyse haritayla etkileşim içinde olmamız. Örneğin, yılan bulmak için çalıların üzerine tıklayarak arkasına bakabiliyor ya da ağaçtaki kuşları görebilmek için dalları kenara çekebiliyoruz. Yapımcıların kendi ağızlarıyla çıkarttığı 960'tan fazla sesin tatlılığını da ayrıca belirtmek istiyorum. Arı kovanından gelen "bızzz" sesi de çok başarılı, arabadan gelen "hırn hırn" sesi de.

Bütün özellikleriyle güzel zaman geçirmelik, üzerine çok emek harcanmış tatlı bir oyun var karşımızda. Üst üste oynadığınızda sinir krizi geçirmeye doğru ilerleyebileceğiniz gerçeğini unutmadan saman balyalarını karıştırın. *"Belki şurada sevimli bir tavuk vardır."*



- Çizimler muhteşem
- Sesler çok tatlı

- Yeni bölümler eklenecek olsa da şimdilik kısa
- Uzun süre oynanırsa beyin sulandırabilir

7

SON KARAR

Şeker patlatmak yerine domuz bulun.

TÜR: Bulmaca **YAPIM:** Adriaan de Jongh, Sylvain Tegroeg **DAĞITIM:** Adriaan de Jongh **DİJİTAL İNDİRME:** 15 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-113-hf



win osx

DILUVION

Denizler altına hapsolmuş insanlığın son şansı

NURETTİN TAN

Artık masallarda anlatılan muhteşem bir altın çağdan sonra insanoğlu gene doğasına yenik düşmüş ve gezegeni yerle bir eden bir savaşa girişmişti. Tanrılar buna çok kızdı ve insanları cezalandırmak için kara parçalarını yok etti, böylece tek yaşam alanı okyanuslar ve derinlikleri kaldı. İnsanoğlunda halen umut gören bir tanrı okyanusun derinliklerine kadim bir taş bıraktı, eğer bir gün taş bulunursa insanlık affedilecekti... gibi cidden yazarken bile beni bayan bir senaryosu var *Diluvion*'un ama oyunun kendisi bu bayık senaryoyu telafi edecek güzellikte.

Steampunk bir yapıya sahip *Diluvion*'da okyanusların altında maceraya atılan bir denizaltının kaptanını oynayacaksınız. Amacınız belli; insanlığı kurtaracak kadim taşı bulmak. Denizaltının gerçekten büyüleyici şekilde hazırlanmış görselliği eşliğinde yol alacak, yeni tayfa ve görevler alarak denizaltınızı güçlendirecek, böylece basınca meydan okuyarak daha da derinlere ilerleyebileceksiniz. Sualtındaki en büyük problem oksijen ve tayfa sayısı arttıkça doğal olarak hızla tükeniyor. O yüzden sualtındaki yerleşkeleri ziyaret ederek hava tankınızı otomatik olarak doldurmanız ya da tüccarlardan doğrudan hava tankı satın almanız gerekiyor.

Gemilerin özellikle en son hızda kontrolleri çok zor, bu da denizaltı savaşlarını bir hayli zorlaştırıyor. Savaşlarda denizaltınızın tipine göre zaten iki seçeneğiniz var; ya torpido atmak veyahut normal saldırıyla girişmek. Fazla hız başa bela olduğu için en yavaş, zırhlı ve torpido atabilen üçüncü gemiyi öneririm.

Diluvion oynarken kendimi *Journey*'deki görsel şöleni tecrübe ediyormuş gibi hissettim. Sualtındaki yaşamın çeşitliliği ve devasa mercan kayalıklarının arasında gezinmek oyunu bırakıp etrafınızı izlemenize neden oluyor. Ha bazen ışığın bile erişmediği derinliklerde yolunuzu sonar cihazıyla bulmak zorunda kalıyorsunuz, o ayrı. *Diluvion*'a bir nevi hayatta kalma oyunu denilebilir ama bu sefer denizler altında mürettebatınızın havası ve yemeği ile uğraşıyorsunuz. Keşfe dayalı macera oyunlarını seviyorsanız ilginizi çekebilecek, görsel açıdan iyi bir oyun.



- Etkileyici görsellik
- Jules Verne'den ilham alan Steampunk konsepti farklı bir tat katıyor
- Müzikler son derece uyumlu olmuş

- Geminin kontrolünü yitirmek çok kolay
- Deniz savaşları sıkıcı
- Haritada kendinizi görememeniz

6

SON KARAR

Görsel açıdan üst düzey, başarılı bir keşif oyunu. Hem de sıradışı bir yerde, okyanus altında geçiyor.

TÜR: Macera **YAPIM:** Arachnid Games **DAĞITIM:** Gambitious Digital **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** diluvionwikia.com

BEATS FEVER

vive VR

Bitmeyen senfoni

ALİ SEZGİN

Sanal gerçeklik oyunlarını tam ortadan ikiye ayırmamız gerekse bir yarısı dalga dalga gelen düşmanları vurmaca oyunlarıysa, diğer yarısı da müzik ve ritim oyunları olurdu herhalde. Benim bile kütüphanemde en az 3-4 VR müzik oyunu varken, *Beats Fever*'a da ihtiyaç olup olmadığı ciddi bir soru işareti. Müziği seviyoruz, oyun da seviyoruz ama ikisini buluşturmak için birbirine benzeyen beş oyun gerekli mi gerçekten?

Beats Fever tam anlamıyla dünyanın en düz ritim oyunu olabilir. Belirli şarkıları çalarken, elimizdeki kollarla gelen kutulara vuruyor ve çizgi halinde gelmeleri durumunda kolu o çizgi üzerinde tutmaya çalışıyoruz. Oyunun kendisi bu ve mekanikleri bir ritim oyunun çalışması için gereken en temel niteliklerden ibaret. Piyasadaki en güçlü rakibi *Audioshield*'e baktığımızda, o Youtube'dan herhangi bir şarkıyı açmaya izin verirken, *Beats Fever*'ın bu tarz bir özelliği yok. Çubukları değiştirerek oyunu zorlaştırmak, iki kolun aynı anda kullanılmasını gerektiren özel noktalar veya ne bileyim oyunu benzerlerinden ayıran bir özelliğe *Beats Fever*'da denk gelemedim.

Audioshield varken *Beats Fever* oynamak için fazla bir neden yok açıkcası. Belki bu oyundaki dokunulacak noktalar elle yerleştirildiği için müzik ve ritme bağlı daha seri hareketler oluyor ama hepsi bu. Benim için o gün radyoda dinlediğim bir şarkıyı aynı günün akşamında sanal gerçeklikte oyunlaştırmak daha değerli doğrusu. Piyasaya ve türüne yeni hiçbir şey sunamayan, kendinden çok daha başarılı rakipleri olan *Beats Fever*'ı şimdilik pas geçebiliriz gibi duruyor.


Notalara vurduğunuz yere değil de kaynağa doğru bakmaya çalışın. Bu şekilde kendinizi hazırlayabilirsiniz.



- Güçlü görsel dil
- Sağlam arayüz
- Müzik nokta uyumu başarılı

- 30 şarkıyla sınırlı

6

SON KARAR

Müziği sevsem de kafama inen devasa kutulardan korkmaya başladım...

TÜR: Müzik | YAPIM: Arrowiz Dijital | DAĞITIM: Arrowiz | DİJİTAL İNDİRME: 24 TL (Steam) | DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-113-beats-fever

BEAR WITH ME EPISODE 2

win

Ayının fendi avcıyı yendi

İHSAN ASMAN

Bear With Me'yi Ekim sayısında inceleme fırsatı bulmuştum ve yorumlarım hatırlarsanız epeyce olumluydu. Oyununun siyah-beyaz muhteşem görselliği, derinlikli karakterleri, klas müzikleri ve ilgi çekici hikâyesiyle birlikte oturttuğu, absürt film-noir dedektiflik mavrasına şapka çıkartmıştım. Dört dörtlük referansları da cabası! Peki, ikinci bölüm de ilk bölüm gibi özenli ve özgün mü?

İlk bölümde hatırlarsanız erkek kardeşimiz Flint'in ortadan kayboluşunu ve gizemli Kırmızılıyı araştırıyorduk ama çoğunlukla evin içindeydik. Bölümün sonunda Ted ve Amber, Paper City'ye ulaşıyorlardı, ikinci bölüm de tam buradan başlıyor. Oyunun daha en başından yeni, enteresan karakterle tanışmaya başlıyoruz. Açıkçası ilk bölümdeki karakterler hâlihazırda yeterince ilgi çekiciyken, yeni eklenen bir dolu karakterin de gayet özgün olması fazlasıyla hoşuma gitti. Özellikle King ve Voodoo'cu sevgilisini epey tuttum. Artık koskoca bir şehri resmettiğinden daha çeşitli ve yaratıcı olması gereken mekân tasarımları da gayet hoş. Diyaloglar gene akıp gidiyor. Ve en önemlisi, ilk bölümde nerelere varacağı pek de belli olmayan hikâye ufaktan istikametini de belli etmiş. Oyunun beş bölüm olacağı hesap edilirse hikâyenin geldiği noktadan epey memnun kaldım.




Yeni karakterler de bir harika.

Ama bu sefer, ilk bölümde olmayan birtakım sorunlar ortaya çıkmış nedense. Mesela müzik kullanımının bariz azaltılmış olması beni şaşırttı. Kumarhane bölümü dışında neredeyse hiç müzik duymuyoruz arka planda. Bir başka sıkıntı da yükleme süreleri. Basit bir mekân değişikliğinde dahi sürenin on saniyeyi aştığı oluyor. Bir de, uzak noktadaki bir objeyle etkileşmeye çalıştığınızda Amber ve Ted nedense çok ağır hareket ediyor. Yükleme süreleri ve karakterlerin yavaşlığı yakışmamış hiç. Son olarak, bulmacalar biraz daha zorlaştırılabilir belki. Böyle bir zorluk oyunun geneline yayılmasa bile, en azından bir-iki bulmaca daha iddialı olabilir pekâlâ. İlk bölümde bu bölüme göre bir tık daha fazla odaklanmam gerekmişti oynarken.

Kısacası orijinallik anlamında ilk oyunun altına inmemiş ama bu sefer nazarlık misali boynuna bir iki ufak teknik sorun takarak yoluna devam etmiş *BwM*. Devamını merakla bekliyorum.



- İlk bölümdeki tüm güzellikler –müzikler hariç– üzerine fazlası da konarak muhafaza edilmiş
- Hikâye gayet iyi ilerliyor

- Yükleme süreleri ve karakterlerin yer yer yavaş hareketleri
- Müzik kullanımının azaltılmış olması
- Bir iki iddialı bulmaca eklenebilirmiş

7

SON KARAR

Aslında ilk bölümün notu 8 iken bunun notu 7 olmamalıymış.

TÜR: Macera | YAPIM: Exordium Games | DAĞITIM: Exordium Games | DİJİTAL İNDİRME: 10 TL (Steam) | YAŞ SINIRI: - | DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-108-bwm

○ **TÜR:** Korku / Gerilim ○ **YAPIM:** Capcom ○ **DAĞITIM:** Capcom / Aral ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 30 TL (DLC 1), 45 TL (DLC 2), 69 TL (Season Pass) (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 18+ ○ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/residentevil







Baker Ana'nın orijinal tarifinden, tadına bakmaz mısın?

RESIDENT EVIL VII
BANNED FOOTAGE 1 & 2

Korktuk, titredik... hadi şimdi biraz da eğlenelim!

VOLKAN TURAN

Geçen ay sizlerle *Resident Evil 7*'nin nasıl da harika bir şekilde geri döndüğünü ve oynayan herkesi tir tir titrettiğini anlatmıştım. Yazıyı yazdığım sırada satış başarısı henüz onaylanmamıştı ama oyun dünyası *RE7*'yi oldukça sevmiş gözüküyor. *RE7* aşkı bu yıla yayılacak gibi ayrıca, çünkü söz verildiği üzere oyun DLC'lerle genişlemeye devam ediyor. Bu satırları yazdığım sırada iki tane DLC paketi ücretli olarak çıkmıştı. Ücretsiz olan üçüncü DLC ise hikâyeyi devam ettirecek. Bu çıkan ikisi, *RE7* evrenine farklı tatlar için yapılmış, minik modlar. Gelin sırayla hangi mod nedir, biraz üzerinde laflayalım.

Ocak ayının sonunda ilk olarak PS4'e daha sonra da PC ve Xbox One'a gelen *Ethan Must Die: Banned Footage 1* ve 2'de 3'erden toplam 6 içerik bulunuyor.

21
Blackjack seviyorsanız, ikinci DLC paketinin bu modu oynadığınız en dehşet verici deneyim olacak diyebilirim çünkü canınız pahasına oynadığınız bir oyuna dönüşüyor 21. Deli oğul Lucas'ın hazırladığı düzenekte iki kurban (ki birisi sizsiniz), basitçe 21 oynuyor. Masaya gelen kartlar eşliğinde 21 veya ona en yakın olan kazanıyor. Oyun ilerleidkçe işler karmaşıklaşıyor ve en kanlısından bir 21 tecrübesine tanık oluyorsunuz. ★★★★☆

ETHAN MUST DIE
Ana oyundaki evin önünden başlayıp Marguerita teyzeyi kestiğimiz bölüme kadar tüm odalara girebildiğimiz ve etrafta rastgele çıkan kutulardan envanter toplayıp, ağzına kadar yaratığı öldürdüğümüz, tuzaklardan kaçtığımız ilginç bir mod. Kutular her oynadığınızda yer değiştiriyor, gittikçe kaliteli şeyler barındırabiliyor, bazen de size tuzak olabiliyor. En çok oynananacak içerik bence. ★★★☆☆

DAUGHTERS
Baker ailesinin sakin hali nasıldı diye merak ediyorsanız, bu ön hikâye ilginizi çekecektir. Oynaması 15-20 dakika sürse de Zoe ile evin "temiz"den "kirli" hale geçmesine tanık olmak hikâye için önemli diyebiliriz. Sürprizleri bozmamak adına daha fazla bilgi vermeyeceğim ama bu içerikte bir iyi bir kötü son var, yani en az iki kere oynayabilirsiniz. ★★★★★

JACK'S 55th BIRTHDAY
Jack'in 55. doğum gününü kutlamak ne kadar eğlenceli olabilirmiş, bu modu oynayana kadar tahmin edemezsiniz! 50'lerin Amerikan müziği, konfetiler, renkli renkli dekorlar, süs aksesuar takan yaratıklar derken RE7 biraz daha ilginç ve rahatsız hale böylelikle gelebilmiş. Etraftan bol bol yemek, içecek toplayıp Jack'i doyurmaya çalışıyorsunuz bu eklentide. Bunu yaparken de sürekli geriye doğru süre sayan silahlarınız bulunuyor. Başarılı atışlar artı süre verdiği için hem hızlı hem de isabetli ilerlemeniz gerekiyor. ★★★★☆

BEDROOM
Bir "odadan kaç kaçabilirsen" içeriği. Marguerita'nın rehin tuttuğu ailemizin sevimli kameramanı Clancy'nin bir yatağa bağlanarak ara ara terkedildiği bu yatak odasından kısa sürede kaçmalısınız. Etraftaki tüm eşyaları kullanmalı, çözümlere belirli bir sırada ulaşmalısınız. En usta "odadan kaçıcılar" bile Marguerita'ya en az iki kere yakalanacaktır. Bu modda size önerim yalnızca gözüken yerlere değil, en ücra köşelere kadar her yere göz atmanız. ★★★★★

NIGHTMARE
Ana hikâyede de yer alan Processing Area'da geçen bu mod, biraz tower-defence türünü hatırlatıyor. Pek çok oda ve koridordan oluşan bu arenada belirli aralıklarla katrandan oluşan yaratık arkadaşlarımız giderek güçlenerek doğuyor ve üzerinize çullanıyor. İlk etapta envanterinizde hiçbir şey olmasa da, etraftaki para basan makineleri kullanarak para elde ediyor ve bunlarla da silah, cephane, eşya ve güçlendiriciler alabiliyorsunuz. ★★★★☆

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Omega Force **DAĞITIM:** Koei Tecmo **DİJİTAL İNDİRME:** 90 TL (Steam), 178 TL (PSN - PS4), 119 TL (PSN - Vita) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-113-berserk

Bu bayram troll kesiyoruz.

BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK

Griffith'in zarafeti, Guts'ın öfkesi

EREN ERYÜREKLİ

Şu 32 yıllık ömrümde beni etkileyen pek çok hikâye olsa da bunlardan biri var ki benim için yeri klasiklerin yanıdır dostlar. Berserk'in Golden Age öyküsünden bahsediyorum. Bu 84 bölümlük şaheser, manga tarihinde unutulmazlar arasındadır ve şahsi görüşüme göre yazılmış/çizilmiş en olağanüstü fantezi hikâyelerinden biridir. Hani okumadan ölmeyin bence. Bunlardan bahsetme sebebim Omega Force'un yeni Berserk oyununu duyurduğundan beri ona şüpheyle yaklaşmış olmamdan, zira bir musou oyunu bile olsa Golden Age'in hakkını verememiş bir oyun benim için çöp sınıfına girecekti.

1000'LERCE DÜŞMAN VAR

Ama içiniz rahat olsun, nasıl Ömer geçen ay *Fate/Extella*'nın hikâye moduna methiyeler düzdüyse ben de aynısını bu ay Berserk için yapacağım, çünkü anlatım gerçekten de **Kentaro Miura**'nın ölümsüz karakterlerinin zihnine sokmayı başarıyor bizi. Oyunun büyük bir şansı 2012 yapımı ve Golden Age'i anlatan 3 filmlik seriden yaklaşık 2 saatlik ara sahne kullanıyor oluşu. Bu sayede hem oyun içi grafiklerle yapılmış ve ortalama kalitede olan ara sahnelere çok maruz kalmıyoruz hem de daha sinematik bir anlatıma şahit oluyoruz. Hatta oyun hem 1997 serisinin hem de 2012 filmlerinin atladığı bazı kısımlara da yer vermiş ki iyi de vermiş. Yetmemiş, oyunun menüsünden izleyebildiğiniz kısa diyaloglarla karakterlerin iç dünyalarını ve dünyadaki olayları daha iyi anlamanızı sağlamış. Bu noktada Japonca seslendirmelerin oyuna çok şey kattığını belirteyim.

Hani Berserk'e nereden başlamalı derseniz, burası hiç de fena bir yer değil açıkçası, üstelik oyun bu devasa öykünün arkasından 3 hikâye bölümü daha anlatıyor ki bu da onu manganın şu an olduğu noktaya epeyce yaklaştırıyor. Yalnız bu bölümlerde anime ara sahnelerden mahrum olduğumuz için anlatım oyun içi grafiklere kalıyor. Neyse ki yazım çok iyi ve öykünün ilgi çekiciliği hiç eksilmiyor.

E oynanış nasıl derseniz, bildiğiniz 2 tuşla yapılan kombolara abanıyor da abanıyorsunuz oyun boyunca, güç barınız dolunca da özel hareket yapıp milleti paramparça ediyorsunuz. Şu bir gerçek ki musou stili oynanış Berserk'e yakışmış. Zira insan azmanı bir karakter olan Guts'ın teke tek kaldığı anlar mangasında pek azdır ve ekseriyetle sürüyle düşmana karşı kapışır. Oyun tok vuruş hissi ve dehşetengiz kombolarıyla bu hissi iyi veriyor ve bir musou oyununa göre neredeyse hiç sıkmıyor. Üstüne farklı karakterlerin oynanış stillerinin güzel ayrışması da eklenince özellikle hikâyeyi bitirdikten sonra dalmanızı önereceğim Endless Eclipse ve serbest modlar şenlenmiş. Keyifli aksesuar geliştirme sistemi de işe renk katmış. Ama keşke hikâye içerisinde de biraz daha fazla farklı karakterler kullanabilseydik demedim değil. En azından Guts'un güçleri ilerledikçe değişiyor da oynanış biraz farklılaşıyor. Ayrıca adını Berserk'le zikretmeye alıştığımız müzisyen **Susumu Hirasawa'**nın oyunda yer almayışı da üzdü biraz. Neyse ki arkadan mp3 açmak iyi bir çözüm.

KESİŞ ANLAMLIYSA ZEVKLİDİR

Oyunda karşınıza gelen binlerce düşman sizi pek zorlamayacak ve zorluğu yükseltmek de yalnızca daha çok güçlenmenize sebep olacak. Ama sadece hikâyeyi deneyimlemek isteyenler için bu güzel de bir şey aslında. Hani sonuçta herkes zorlanmak istemeyebilir.

Vallahi bravo Omega Force! Yüz milyon tane *Warriors* serisi oyunundan sonra şu işi kotarmışsın nihayet. Hani keşke biraz daha uğraşıp şu dövüş sistemini de biraz daha kompleks hale getirseymişsin diyeceğim ama biz seni böyle de seviyoruz, sıkıntı yok. Berserk severler hiç durmasın kapsın bu güzelliği, aşırı tekrar eden savaşları ve zamanın gerisindeki grafikleri haricinde pek bir sıkıntısı olmayan ve uyarlandığı eserin hakkını veren gayet eğlenceli bir yapım. Kesmelere doyamayacaksınız.

+

- Taş gibi Berserk atmosferi
- Hikâyeyi hiç bilmeyenler için iyi bir başlangıç sunuyor
- Vuruş hissi tok ve savaşmak zevkli
- Karakter farkları iyi hissediliyor
- Berserk'in +18 hisiyatı yerli yerinde

−

- Kamera açıları bazen sıkıntı yaratıyor
- Eskimiş grafikler
- Sesler ve animasyonlar (kaçınılmaz olarak) fazla tekrar ediyor

7

SON KARAR

%80 oranında tekmelemece olsa da geri kalan %20'lik kısım dünyalara bedel güzellikte.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Starbreeze, Big Red Button ○ **DAĞITIM:** Starbreeze ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-113-john

JOHN WICK CHRONICLES

O silahlar hararet yapacak

ALİ SEZGİN

İnsanlar VR yüzünden artık oyunlardan eskisi kadar zevk almadığımı söylediğimde bana gülüyorlar ama gerçek bu. John Wick'i izledikten sonra mesela gaza gelip, o aksiyon hareketlerini bir oyunda yapmak istediğinizde bu mümkün olmuyor. John Wick karakterini düşünün; yakın mesafeden yapılan seri atışlar, hızlı kurşun doldurmalar ve ardı ardına değiştirilen silahlar... *John Wick Chronicles* işte tam olarak bu deneyimi veriyor oyuncuya. 360 derece etrafınızdan gelen düşmanları sadece haklamakla kalmıyor, bunu yaparken aynı zamanda havalı da gözüküyorsunuz. En azından oyun içinde...

John Wick Chronicles bizi o ünlü Continental otelinin lobisinde oyuna başlatıyor. Altın paramızı verip kısa süre sonra aksiyonun içinde boğulmuş olarak buluyoruz kendimizi. VR ile ilgili üzüldüğüm önemli şeylerden biri neredeyse bütün yapımcıların olduğumuz yerde durup dalga dalga gelen düşmanları vurmaca oyunu yapıyor oluşu. *John Wick Chronicles* da bu konuda çok farklı sayılmaz. Neyse ki hem Vive'a hem de Oculus'a çıkma derdi yok ki Vive'ın Roomscale özelliğini tam anlamıyla kullanmış oyun. Yani sadece önünüzde gelen 150 derecelik bir alanda değil, 360 derece her yönden gelen düşmanlarla kapışıyorsunuz. Yine belirli bir alanın dışına çıkılmasa da burada hareket ve siper olanakları oyuncuya daha iyi sunulmuş. Farklı siperlerin yanına yaklaşarak onları kalkan olarak kullanmak veya asansörler yardımıyla farklı katlara çıkmak gibi hoş detaylar oyunda mevcut. Atış hissi de Arizona Sunshine haricinde karşılaştığım en tatmin edici deneyimi sunuyor.

KURŞUN ADRES SORMAZ MI Kİ?

John Wick deneyimi aslında biraz *Virtua Cop* mantığını andırıyor; o eski tabancalı atari salonu oyunlarında bir ray üzerinde gelen gideni dövüyorduk ya hani, işte sadece sizin değil, düşmanlarınızın da bir ray üzerinde geldiğini düşünün. Silahların verdiği his oldukça iyi, hatta iki elinizi kullanarak tabancaları ve tüfekleri farklı şekillerde tutabiliyorsunuz. Kurşun değiştirmek için hem basitçe silahı yere indirme hem de kurma kolu çekmeceli zor modlar oyuna eklenmiş. Aslında VR oyunlarını anlatmak bu yüzden zor. Oyunların kendisinde çoğu zaman fazla bir şey olmuyor, anlatmaya değer bir hikâye veya özel oyun anları yok. Bunun yerine o an orada olup yaşanan deneyim önem kazanıyor. *John Wick* bunu büyük oranda çözmüş bana göre. Arabanın arkasına yatıp kurşunlardan kaçmak, çaktırmadan el bombası fırlatmak ve benzeri anları mesela uzun süre unutmayacağımdan eminim. O filmdeki gibi yakın mesafeden iki kalbe bir kafaya ateş etme gibi detaylar yok ama. Klasik dalga dalga gelen düşmanları avlamanın ötesinde fazla bir şey beklememek gerekiyor zaten.

Toplamda 4 bölüm var ve silah çeşitliliği, deneyimin eşsizliği gibi nedenlerden bu bölümleri tekrar tekrar oynayacağınızı düşünüyorum. Contintental'in altındaki gizli eğitim odası bile zaten başlı başına bir oyun olabilirmiş. Hedefleri vurmak, arada gelen ağır makineli tüfek ateşinden eğilerek kaçmak veya gelen bombaları geri atmak gibi aktiviteler, ne yalan söyleyeyim, ne kadar yaparsanız yapın hiç sıkıcı olmuyor.

John Wick dalga dalga gelen düşman öldürmece türü (yani VR oyunlarının yarısı) kafasındaki oyunların arasında en eğlencelisi olmuş. Buna rağmen VR'ı bir adım ileriye götürdüğünü veya yapılmamışı yaptığını söylemek zor. Yine de arkadaşlarınıza oynatacak sağlam bir oyun arıyorsanız ve zombilerden pek hazzetmiyorsanız şu an için *John Wick Chronicles*'dan daha iyi bir alternatifiniz yok.

FİLMDEN ÇIKTIĞINIZDA ADRENALİNDEN ELİNİZ AYAĞINIZ TİTRİYORSA, EVE GİDİP JOHN WICK OLARAK HAVALI BİR ŞEKİLDE SAKİNLEŞEBİLİRSİNİZ.


Lobimiz aynı filmde bıraktığımız gibi bizleri bekliyor.




Oyunun çatışma alanları çok eğlenceli. Çatılardan lobilere kadar fazlaca ilginç mekân var.

+ Silah atış hissi çok iyi
+ Bölümler eğlenceli
+ 360 derece aksiyon



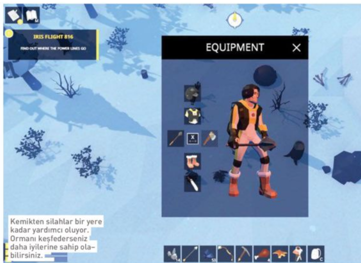
- Çok kısa

7

SON KARAR

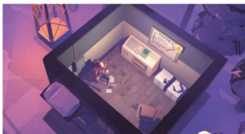
Hayatınızda John Wick olmaya ancak bu kadar yaklaşabileceksiniz.

O **TÜR:** Hayatta Kalma O **YAPIM:** Fntastic, 8 Points O **DAĞITIM:** Hype Train Digital O **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (31 TL)
O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-113-tw8



Kemikten silahlar bir yere kadar yardımcı oluyor. Ormanı keşfederseniz daha iyilerine sahip olabilirsiniz.





THE WILD EIGHT

"Gene mi hayatta kalma oyunu?" demeyin



NURETİN TAN

Ne zaman uçağa binsem "Acaba düşsek hayatta kalma şansım ne olur?" diye içimden geçirmeden edemem. Evet, kendi kendime endişe vermek konusunda uzmanlık yaptım ama gerçekten o yükseklikten düşseniz kurtulma ihtimaliniz ne olabilir ki? Kanatlar kırıldığı anda alev topusun zaten... Hadi kurtuldum diyelim, peki ya *The Wild Eight*'in ormanına benzer bir yere düşersem? Adama keşke hayatta kalmasaydım dedirtecek zorluklar içeren bu ormana düşen uçaktan sekiz kişi sağ kurtuldu. Biz de onlardan birinin kontrolünü alıp, canımızı dişimize takarak yaşam mücadelesi vereceğiz. Hepsinin farklı farklı özellikleri var ama bana sorarsanız en iyileri Robin adlı atlet. Çünkü daha hızlı koşuyor, daha hızlı saldırıyor ve gücünü herkesten daha çabuk toparlıyor. Oyun içinde bunlar çok önemli elementler.

KEŞKE ÖLSEYDİM DE BU EZİYETİ ÇEKMESEYDİM

The Wild Eight "Vahşi doğanın gizemlerini keşfedin!" sloganıyla çıktı. Oyun tipik hayatta kalma oyun mekaniklerine sahip olmasına rağmen belirli bir hikâyesi var ve her yeni oyunda bunu takip ediyorsunuz. Haritada gideceğiniz mekânların yerleri değişmiyor ve bunu zamanla ezberliyorsunuz. Peki bu sıkıcı mı? Hayır değil çünkü oyun gerçekten zor ve her seferinde gideceğiniz yerler değişse hayatta kalma şansınız hiç kalmazdı, bana inanın.

Karlarla kaplı bir ormanda tabii ki poponuzu donduran soğuğa ve sürekli acıkan midenize karşı hayat mücadelesi vermek zorundasınız. Soğuk çok büyük bir problem değil çünkü ateş yakarak kolaylıkla ısınabiliyorsunuz. En büyük sorun açlık ve dolaşırken karşınıza çıkan kurtlar... Ve... Kurtadamlar! Açlığınızı bastırmanın en kolay yolu yerden toplayacağınız mantarlar ve çalılarda bulduğunuz yemişler. Mantarı sakın pişirmeden yemeyin, anında zehirleniyorsunuz. Ama gerçek bir ziyafet çekmek isterseniz hayvan avlamak zorundasınız.

Size tavsiyem uzun yolculuğa çıkmadan evvel eşyalarınızı yapana ve karakterinizi geliştirene kadar uçak enkazının yanında takılmanız. Çünkü yanan uçak size sonsuz ateş kaynağı sunuyor. Etraftaki mantarları toplayın, çevrede tavşan varsa kapan kurun keza enkazın yanında bulduğunuz konserve kutuları sıfırı hemen çekiyor. Hazır olduğunuzda yaptığınız tente ve çalışma masanızı yanınıza alarak yola koyulun. Eğer bunları almazsanız yenisini başka bir bölgede yapamıyorsunuz, aman diyeyim.

> **KAR FIRTINASI**
>
> Soğuktan korkmayın demiştim ama kar fırtınası bir istisna. Yakalandığınızda yapabileceğiniz iki şey var; ya hemen bir kamp ateşi kuracaksınız fakat güçlü rüzgâr yüzünden hemen söndüğü için muazzam bir kütükle beslemeniz gerekecek, ya da bir sığınak bulacaksınız fakat bu sefer de binada ateş yakamayacağınız için üşüyeceksiniz. Benim tercihim yanımda fazladan taş ve odun taşıyarak tentemin içinde fırtına geçene kadar zıbarmak.

NEREDE ÇOKLUK ORADA DAHA YÜKSEK YAŞAMA ŞANSI

The Wild Eight'te hayata tutunamayıp ölürseniz tekrar uçak enkazının oradan başlıyorsunuz ve bütün yetenekleriniz gidiyor, eşyalarsa nalları diktiğiniz noktada kalıyor. Eğer hikâyede ilerlemişseniz öldüğünüz noktaya kadar gitmeye çabalayabilirsiniz. Genelde ölüm sebebiniz kurtlar oluyor, o yüzden oyunu tek kişi değil de iki kişi oynamanızı tavsiye ederim. Bu şekilde biri kurdu sersemletirken diğeri onu dövebiliyor ve hayır, kurtlar meşaleden korkmuyorlar (bence çok saçma).

Daha erken erişimde olmasına rağmen oyun hakkında yapabileceğim tek kötü eleştiri bir kayıt dosyası kullanması. Tek başıma sıkıldım, bir de şansımı rastgele bir sunucuya girerek deneyeyim dediğiniz an tek kişi oynarken geçirdiğiniz hikâye gümlüyor. Hikâyesiyle Stranger Things'e ve Lost'a gülümseyen *The Wild Eight*'te kötü doğa şartlarının yanı sıra kurtadam gibi doğaüstü yaratıklarla da kapışıyorsunuz. Yapımcılar uzaylılar da olduğunu söylemişti ama ben onları görecek kadar yaşayamadım. Özellikle sevdiğiniz bir arkadaşınızla oynayacaksanız, *The Wild Eight* tadından yenmeyecek derecede eğlenceli, bakmaya değer.



- Karakter çeşitliliği
- Karaktere özel yetenek ağaçları olayı bayağı farklılaştırıyor
- Doğaüstü etmenleri de konu edinmiş



- Tek kayıt etme şansı vermesi
- Öldüğünüzde ta başlangıç noktasında doğuyorsunuz



SON KARAR

Gelecekte yeni mekanikler eklenmeye devam ederse daha da şahane, tadından yenmeyen güzel bir oyun olur.

PRISON ARCHITECT

Hapishane yönetimine buyrun



Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, önümüzdeki aylarda yazmam için güzel bir oyun öneren Çağlar Yapıcı dostumuza çok teşekkür ederek başlayayım. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

Aklımın köşesinde yer etmiş, eskimiş ama unutulmamış bir şikâyet var ki, o da bu ayki köşemizin giriş paragrafına denk geliverdi arkadaşlar: *Prison Tycoon* diye bir seri var, ben aşırı iyimser bir tavırla o serinin 4. oyununu (*Prison Tycoon 4: Supermax*) gayet makul bir fiyata almıştım. Country tarzı müziği dışında felaket derecede başarısız bir yapımdı; arayüz, kontroller karmakarışıktı ve yapay zekâ çok zayıf, ses efektleriyse hiç yoktu! Hakkını teslim edeyim; değişik bir fikirden yola çıkmıştı, o nedenle bana cazip görünmüştü ya zaten: Adından da anlaşılacağı gibi tycoon (ticari strateji - simülasyon) tarzıydı ve para kazanmak için kurup geliştirdiğimiz mekân bir dükkân ya da şirket değil, cezaeviydi.

BURADA HERKES BİR OLUR

İki - üç yıl önce, Eren Okka dostumuzun kısa bir ön inceleme yazdığı *Prison Architect* de cezaevi kurup işlettiğimiz, özgün fikri olabildiğince doğru ve iyi uygulamayı başarmış bir yapım. 9 - 10 saatlik deneyimimden aklımdan kalanları nakledeyim kısaca: Epeyce uzun sürecek "artı"lar listesinden başlıyorum. Türkçe çeviri desteği eklenmiş üç - dört ay önce, serbest mod olan "Hapishane Yarat" kısmında gördüğüm kadarıyla başarılı da bir çeviri, emeği geçenleri tebrik etmek lâzım. Eğitim senaryosu çizgi roman tarzında sunulmuş, sade bir öyküye sahip, eğlendirirken hapishane kurup yönetmenin püf noktalarını da öğretiyor. İlk birkaç eğitim bölümünü tamamladıktan sonra alıştığım arayüzü kullanışlı buldum, nesneler penceresi düzensiz ve karışık gerçi ama alttaki arama satırına örneğin "masa" yazdığınızda aradığınıza ulaşıyorsunuz. Müdür ve muhasebeci ofisinden hücrelere, yemekhane, duş, revir, hobi odasına kadar birçok farklı bina yapabiliyorsunuz. Kuşbakışı harita üzerinde kayarak ilerleyen işçilerinizin tuğla döşemeleri, eşya yerleştirmeleri, kablo çekmeleri biraz vakit alıyor haliyle. Para kazanmak için "Hibe Görevleri"ni tamamlama olanağı var, mahkumların sağlığı



Eğitim senaryosunda eğitmen müdürün yorumları.

için bir revir kur, iki doktor bir de psikolog işe al gibi. *The Sims* serisindekine benzeyen, mahkumların uyku, yemek, aile ile görüşme, spor, eğlence, temiz giysi gibi günlük ihtiyaçları var. Bu ihtiyaçları karşılayan binaları kullanıma açmak, kritik yerlere gardiyan devriyeleri yerleştirmek, ara sıra da hücre - üst baş araması yaptırmak gerekiyor. Kendi haline bıraktığınızda kavga, isyan ve bireysel ya da toplu firar girişimleri can sıkıcı hale geliyor. Geçen ay gelen yamayla personele de yorgunluk türü doğal zaaflar eklendi; zor, mikro yönetimi bir hayli ayrıntılı olan oyun yapısına biraz daha derinlik ekledi bu özellik.

İndirimde "Oyundaki İsminiz" (Name In The Game) sürümünü aldığım için kendi mahkumumu yaratıp oyununa ekleyebildim, minik ve güzel bir özellik daha. "Firar modu" da var sahi, hem de Steam Atölye desteğiyle daha renkli hale geliyor. Kısacası, benim gibi *Prison Tycoon*'un hayal kırıklığı içinde ukdeye dönmüş bir hapishane kurma - yönetme heveslisiyseniz, uzun saatler boyunca sizi meşgul edecek, mikro yönetim ağırlıklı bu tycoon'un bizzat içinde hapis kalabilirsiniz, bağımlılık potansiyeli yüksek, uyarmış olayım...

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Introversion Software **DAĞITIM:** Introversion Software **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 16+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-113-pa

8

SON KARAR

Bolca ayrıntılı, sevimli bir tycoon. Saatlerce başından kalkamayabilirsiniz.

80'LERDEN GELEN ADAM



1980 yapımı güzel bir film izledim bu ay video kasetten. Robert Redford, A.B.D.'de bir cezaevinin müdürü rolünde ve ilk işi mahkûm kılığında, tüm sorunlara, eziyetlere bizzat ve yakından şahit olmak. Morgan Freeman da yan rollerden birinde. Tam bir insan hakları muhabbeti, seyredin derim.

OYNUYORUM

1. Watch_Dogs 2 (PC)
2. GTA Online (PC)
3. Uncharted 3 - Remastered (PS4)
4. MLB The Show 16 (PS4)
5. The Sims 4: Vampires (PC)

BEKLİYORUM

1. Prey (PC)
2. Rock God Tycoon (PC)
3. Horizon: Zero Dawn (PS4)
4. RIOT: Civil Unrest (PC)
5. The Last of Us - Part 2 (PS4)

TÜR: Hayatta Kalma / RYO **YAPIM:** Funcom **DAĞITIM:** Funcom **DİJİTAL İNDİRME:** 55 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-113-exiles

CONAN EXILES

Funcomed

BUĞRA ÖZKAN

Bir şey söylemek isterken karşısındakine acı çektiren insan gibi başlayacağım: Önce iyi haberleri mi duymak istersiniz yoksa kötü haberleri mi?

İyimser bir adamım. Önce kötüleri söyleyip, sonradan iyileri belirterek aklımda "iyi" kalsın istiyorum. Oyunun erken erişimden çıkana kadar toparlayacağı konusunda biraz umutluyum çünkü. Çok değil ama, biraz.

Conan Exiles'ta daha henüz adımınızı attığınız çölde başlıyor can sıkıcı detaylar. Muhtemelen sizin için bir ayrıntı sayılmaz ancak bir *Age of Conan* oyuncusu olarak, karakteri yaratıp haritada ayaklarımı yere bastığımda duyduğum ilk müziğin *Age of Conan*'dan alındığını hemen fark ettim. Benzer şekilde, harita üzerinde denk geleceğiniz şeylerin çoğu (buna dağ-taş modelleri, bina modelleri ve hatta canavalar da dâhil) *Age of Conan*'dan alınma. Katlanamıyorum ancak sebebini biliyorum: **Joel Bylos**. Bu birey, sonradan "yönetici" koltuğuna oturduğu *Age of Conan*'ı sahte ve parıltılı sözlerle ayakta tutan ancak sözlerinin hiçbir zaman arkasını dolduramamış bir adam. Benzer bir şeyi *The Secret World* için de yaptı. Şimdi de *Conan Exiles*'ın başında ve ilk icraatı var olan modelleri, animasyonları, müzikleri ve fikirleri direkt kullanmak.

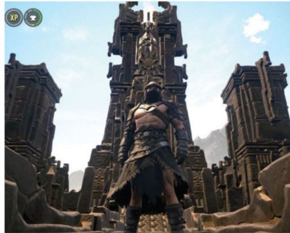
BİR AYAĞI RYO

Açık konuşacağım sizinle. *Conan Exiles*, bildiğiniz bir "survival" değil. Aslına bakarsanız *The Park* isimli oyun nasıl *The Secret World*'den alınma bir harita parçasıysa, *Conan Exiles*'ı oynadığınız harita da özünde modellerin yerleri değiştirilip, ekstra bir iki şey daha eklendikten sonra içerisine survival elementleri katılmış, bir *Age of Conan* genişleme paketi olan *Dragon Spine* haritası. İşte bu haritaya ağaçları budama, taşları kırma ve etraftaki hayvanları kovalama ve eşya oluşturma elementlerini eklerseniz, temel olarak bir survival oyunu elde etmiş oluyorsunuz ancak belirttiğim gibi, sıradan bir "survival" oyunu değil *Conan Exiles*. Daha RYO odaklı yaklaşımları var. Karakterleriniz seviye atlıyor ve her seviyede bireysel özelliklerinizi (güç, çeviklik vb.) geliştirdiğiniz gibi oluşturabileceğiniz eşyaları da öğreniyorsunuz. Bu durumu 12 farklı ırk (şu an için yok ancak ileride her ırkın kendine özgü artıları ve eksileri olacakmış) ile birlikte bir tabağa koyarsanız "roleplaying" için mükemmel bir ortam oluşturmuş olursunuz.

Rol yapmaya olan bu denli desteğin yanında, oyunu "birlikte" oynatmaya yönelik de bazı elementler var. Bunların ilki haritada belirli yerlere yerleştirilmiş boss'lar. Kimileri normal bir boss sayılabilecekken kimileri raid-boss tarzı, mouse tuşu kırdıran, hayat sorgulatan cinsten. Bir diğeri ise din seçimi. Neden? Çünkü avatarlar. Avatarlar, seçtiğiniz tanrıya göre çıkarılabilen ve aslında tamamen karşı takımın varını yoğunu parçalamak üzere çıkartabileceğiniz, 30 saniyeliğine kontrol edilebilen bir varlık. Devasa bir şey ancak çıkartmak her babayiğidin harcı değil. En azından tek başınayken. Çok fazla malzeme istiyor ve sinir olduğunuz bir oyuncuyu öldürmek için kullanmak istemezsiniz. Çıkartıp, "I CAME IN LIKE A WRECKING BAAALL!!" diye bağırırken düşman şehrini yıkmak istersiniz. Öyle bir şey.

Belirtmek istediğim bir ayrıntı daha var. Esirler. Esir alabiliyorsunuz burada. Harita üzerinde Thrall kamplarında belirli meslekleri olan yapay zekâ karakterler var. Kafasına vurup bayıltıyorsunuz ve köyden kız kaçırır gibi evinize getiriyorsunuz. Sonrasında direncini kırmak için bir süre besleyip işkence ediyorsunuz ve cillop gibi bir işçiniz oluyor. Zırh yapabilir, dans edebilir ya da eğer asker bayıltıp getirdiyseniz, evinizi koruyabilir. Üstelik bir üst sayı sınırı da yok.

Sonuç olarak *Conan Exiles* umut vadetse de Joel ve ekibi kendilerine pek güvenmiyor gibi. Mod desteğinin gelmesinin belirli sebepleri var ve bence bunların en büyüğü oyunda yeterli detayı yakalayamayacaklarını hissetmeleri ve haritanın küçük olması. Funcom, kolay para kazanma yöntemlerine yönelmiş durumda ve Conan Exiles da benim için şimdilik bunun bir örneği. Biraz beklemenizi öneririm.



Conan gibi kendi efsanesini yazacak bir sürgüne bakıyorsunuz.







- RYO ve Survival elementleri bir arada
- Takım oyununa olan ihtiyaç ve yönlendirme
- Unreal 4 motoruna geçiş yaramış
- Irk çeşitliliği bayağı fazla



- Zırh ve silah çeşitliliği az
- Harita çok küçük
- Oyun kendinden çok mod desteğine güveniyor gibi



SON KARAR

Yüksek potansiyeli olan bir yapım ancak kendini mod desteği ile kurtarmaya ve kolay para kazanma yoluna gidecekmiş gibi bir hisse kapılmadan edemiyorum.



Cowabunga!

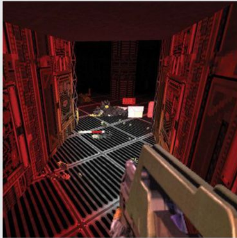
Sevgili okur, bu ay Mod Köşesi'nin el yapımı satırlarında son kez birlikte gezeceğiz. Modlar benim için her zaman oyun oynamanın en zevkli kısmı oldu. Oyunlar için hikâyelerinin yalnızca yarısı yapımcısına aittir denir - hikâyenin "diğer yazarı" her zaman oyuncu olacaktır. Durum böyle olunca, statik görüntüler ve önceden katı şekilde belirlenmiş çizgilerden çıkartılamayan film, çizgi roman, kitap gibi eserlere kıyasla video oyunlarında daha "bize" ait olan bir deneyim almaya alışıyoruz. Kendinizi dünyasına kaptırıp saatler, günler, bazen aylarca kendi kararlarınızı verip sonuçlarıyla yüzleştiğiniz bir oyunda, deneyimin bazı kısımlarını istediğiniz şekilde değiştirmek istemeniz kadar doğal bir şey olamaz. Modlar bunun için var! Herkesin hayal gücü ve yaratma motivasyonları var ve modlar sayesinde başkalarının elinde birkaç üniversite derecesi veya bilgisayar kursu sertifikası var diye sizin yapamayacağınız şeyler yaptıklarını düşünmek zorunda değilsiniz. O yüzden sizin için isteğim, her daim değiştirin, deneyin, oynayın - ve kendi dünyalarınızı yaratın.

ERİM BİLGİN

BAŞKALDIR, DEĞİŞTİR, EĞLEN!

SONSUZA KADAR YAŞA DOOM!

Bu ay en tatlı bulduğum modu en başa aldım. Yeni *Doom*'un muhteşemliği ayrı, fakat orijinal için geliştirilen modlar hâlâ tamamen kendi liginde var oluyor. *Aliens: The Ultimate Doom* en harikalarından. Silahları, ortamları, eşyalarıyla tamamen *Aliens* evreninden alarak sizi Weyland-Yutani'nin robotları ve Xenomorph'larla baş başa bırakan modda, *Doom*'un agresif ve hızlı oynanışıyla Alien'ın dehşete düşüren karanlık ve aniden üstünüze zıplayan tehditlerle bezeli yapısı, yapımcıların çok başarılı görsel tasarımlarıyla birleşince ortaya gayet zevkli, sanki 90'ların başında yapılmış da, kimsenin haberi olmamış gibi bir oyun çıkıyor. Oynarken gerçekten ağır bir nostalji hissettim. Tasarımlar, oynanış, müzikler, her şey o kadar 90'lar ki... *Ultimate Doom*'u **moddb.com/mods/aliens-the-ultimate-doom** adresinde bulabilirsiniz.



ISAAC'İN İŞİ BİTMEDİ

Binding of Isaac hayranları için şu an harika bir zaman. *Afterbirth+* için tasarlanan mod paketlerinin ilki Mart ayında geliyor, bir yandan da halihazıra mevcut olan mod yapma araçlarına bir güncelleme yolda. Artık daha karmaşık modlar yaratmanız mümkün olacak. Diğer yandan, var olan muhteşem mod *Antibirth*, kendini yeni güncellemeler ve hatta mod desteği ile birlikte *Afterbirth+*'a taşımaya hazırlanıyor. Bir modun bile mod desteğinin olduğu harika günlerde yaşıyoruz.



YARIM PORSİYON ACILI

Half-Payne muhteşem bir fikir. İki devi böyle başarılı çarpıştıran her mod dikkatimi çekecekti zaten de, *Max Payne*'i ne kadar sevdiğimi de göz önüne alınca iyice hoş göründü. Basitçe, bu modda Gordon Freeman yerine daha konuşkan ve şair ruhlu bir psikopatımız Max Payne olarak mücadele ediyoruz *Half-Life 1*'in Black Mesa'sıyla. Bullet-Time, Shootdodge, ikili silah kullanma, ağrı kesiciler gibi klasik *Max Payne* oynanış öğelerini, *Half-Life*'ın temel FPS planında hayal edin. Edemiyorsanız, *Half-Payne*'i oynayın: ***moddb.com/mods/half-payne***

O Zaman Renk!

Undertale hakkında karışık hisleriniz olabilir fakat sanırım bu seferki mod çok az kişinin varlığına itiraz edeceği bir örnek: *Undertale*'ın siyah-beyaz estetiği çekici olabilse de yorulmuş olabilecek gözler için kendini "iki hayrandan saf bir sevgi ürünü" olarak tanıtan *Undertale Remastered*, oyuna gerçek anlamıyla renk katıyor. Bakın, biraz içiniz açılsın: ***moddb.com/mods/na29410***



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

YENİ ÇIKAN BÜYÜK OYUNLARI GÖKLERE ÇIKARIP DURUYORUZ YA, ARADA DÜŞÜNÜYORUZ "SORUN BİZDE Mİ? STANDARTLARIMIZ MI DÜŞTÜ ACABA?" DİYE. SONRA AÇIP İKİ OYUN ÇEVİRİYORUZ, YİNE AĞZIMIZ AÇIK KALIYOR. SORUN BİZDE DEĞİL, YAPIMCILARDA!

FPS (First Person Shooter)



RESIDENT EVIL VII
PC, PS4, X-ONE, PSVR

Kim derdi ki Resident Evil oyununu FPS kategorisinde göreceğiz? Serinin artık tekrara binen döngüsünü kırmak için bu kez risk almış Capcom ve iyi ki de almış. Temellerine dönen seri iliklerinize kadar korkuturken köklü RE hayranlarını da memnun etmeyi başarıyor. VR deneyimi de üzerine tuz biber ekmiş, mis gibi olmuş.

Titanfall 2
PC, PS4, X-One
İki büyük markayla aynı anda çıkarak kendi ayağına sıktı biraz, yoksa her açıdan şahane bir FPS.

Battlefield 1
PC, PS4, X-One
1. Dünya Savaşı konsepti hem BF serisine hem de genel olarak FPS dünyasına o kadar iyi geldi ki...



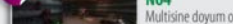
Killing Floor 2
PC, PS4
İşi komple aksiyona ve şiddete vurmuş FPS'lerin artışı eski kafa FPS severleri mest ediyor şu sıra.



Dishonored 2
PC, PS4, X-One
2 farklı karakter, alabildiğine esnek bir oynanış ve müthiş özenli bir dünya... Daha ne istenir ki?

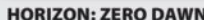


CoD: Infinite Warfare
PC, PS4, X-One
Biraz da rakipleri çok iyi çıktığından gömülüyor. Aslında sanki o kadar da kötü değil...



Unreal Tournament
N64
Multisine doyum olmayan, dümdüz gidip ateş ettiğimiz bu oyuna yıllarımızı harcadık desek yalan olmaz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



HORIZON: ZERO DAWN
PS4

Killzone'un yapımcıları içlerinde tuttukları fikirleri öyle bir püskürtmüş ki anlamaya hayal gücümüz yetmedi! Derli toplu hikâyesi, inanılmaz dünyası ve aşmış aksiyonuyla Horizon aklımızı başımızdan aldı, ofiste PS4 kavgaları çıkarttı. Aloy da kimilerimizin masaüstü resmi olmayı başardı bile.

Kingdom Hearts 2.8 HD
PS4
Ne zaman çıkacağı bilinmeyen III'ten önce seriyi hatmetmek isteyenlerin son durağı.

Tyranny
PC
Pillars'la gönülleri çalan Obsidian karanlık ve yine harika bir RYO'ya imza atmış.



The Witcher III: Blood and Wine
PC, PS4, X-One
CD Projekt RED buna dördüncü oyun dese yerdik. Geralt'la son bir unutulmaz maceraya daha asla hayır denmez.



Pokémon Sun & Moon
3DS
Her oyununun efsane olmasını sağlayan formülde önemli değişikliklere gitmiş ama yine mükemmel olmuş!



Tales of Berseria
PC, PS3, PS4
Önceki oyunun bin yıl öncesine giderek yeni oyunculara da güzel bir giriş imkanı sunan Berseria şahane olmuş!



Final Fantasy XV
PS4, X-One
Son zamanlarda dağılan FF serisini toparlayacak bir ana oyun gerekliydi ve FF XV o oyun olmayı çok iyi başardı!

AKSİYON



NIOH
PS4

Uzaktan bakınca bir sürü yakışıksız yorum aldı belki ama uzun yapım sürecinde kendi kimliğini bulacak kadar güçlü yoğrulmuş, her yanıyla taş gibi bir aksiyon çıktı sonunda karşımıza. Dünyasıyla, farklı stilleri ve silahlarıyla yarattığı çeşitlilikle ve mücadeleyi körükleyen zorluğuyla çok özel bir yapım Nioh.

Hitman
PC, PS4, X-One
Bölüm bölüm yayınlandığı için çok oyuncunun radarından kaçtı ama aslında belki de serinin en iyisi.

Watch_Dogs 2
PC, PS4, X-One
İlk oyundaki ciddiyeti bir yana koymuş, biraz hipster, biraz punk, çok acayip, çok sağlam bir şeye dönüşmüş.

For Honor
PC, PS4, X-One
Özgün yakın dövüş sistemiyle For Honor sıkıldıkça onur kasacağımız bir aksiyon.



Fate/Extella: The Umbral Star
PS4, Vita
Aslında dümdüz bir oyun ama Fate külliyatını seviyorsanız gene de bayılacaksınız.



Guilty Gear Xrd -Revelator-
PC, PS4, PS3
"Alışması kolay, ustalaşması zor" dövüş oyunlarından değil. Alışması zor, usta falan da olamazsınız.



Sniper Elite 4
PC, PS4, X-One
Ağır çekimde nazi iç organı parçalamak için yeni bir bahaneye hayır demezsiniz değil mi?

Nokia, 3310'u geri getiriyor ama dünya ikinci bir Yılan salgınına hazır mı sence??

1. *Yılanı parmaklamadığımız sürece bana uyar - EMRE S.*
2. *9gag'de seviliyor diye telefon mu üretilir ya :(- OĞULCAN*
3. *Eğer içine "Klasik Mod" gibi bir şey koymazlarsa tutmaz zaten, korkulacak bir şey yok. - SABRİ*
4. *3310 niye geri geliyor onu bir anlamlandırabilsem yılanı da düşüneceğim ama olmuyor. - TARIK*
5. *Geç kalındı. En son kuşlar ve şekerler ele geçirmişti. - ALP*

E3 mü, Gamescom mu, GDC mi, TGS mi ya da bunlar değilse hangi fuar en şahanesi?

1. *Hayaller hepsi. Gerçekler YouTube'tan canlı yayın. - ALP*
2. *Hiçbirine gitmediğim için bir şey demek güç lakin sürpriz heyecanlar bakımından E3'ü tercih ederdim. - NURETTİN*
3. *E3 daha görkemli ama Gamescom daha eğlenceli ^^ - EGE*
4. *Birkaç yıl önce olsaydı E3 derdim de, son dönemde Tokyo Game Show'da daha fazla ilgimi çeken oyun var. - SABRİ*
5. *Tabii ki GİST (GANK olsa bir Ankaralı olarak onu da yazardım ama yok işte...) - OĞULCAN*

Denize Zelda'lı bir Nintendo Switch mi düşse kurtarırsın, Horizon'lu PS4 Pro mu?

1. *Tabii ki PS4 Pro ve Horizon. Bir de Playstation VR'ı da varsa dipten kum bile çıkartırım. - NURETTİN*
2. *Switch'i kurtarırım. PS4'ü kurtarsam oynamak için bir de TV kurtarmak gerekecek çünkü. - EMRE S.*
3. *Stratejik düşünürsek Switch tabii ki. Zelda'yı bitirince aleti satar, PS4 Pro + Horizon alırım, üzerine de para kalır. - TARIK*
4. *"Yılana sarılma" hakkımı kullanıp 1. soruya ne kadar hazır olduğumu gösteriyorum :) - M. İHSAN*
5. *Switch ve Zelda! Zaten buralarda bulması zor, bir tanesini de denizde kaybetmeyelim lütfen. - SABRİ*

STRATEJİ

Sid Meier's Civilization VI
PC
Bir uygarlık kolay kurulmuyor! Nice sabahlamalar, nice akmış gözler bizi bekler! O değil de, özlemişiz be arkadaş!

Shadow Tactics
PC
Commandos ve Desperados tarzında taktiksel ve aşırı zor oynanışı öylesine özlemişiz ki... Shadow Tactics yılın gizli şaheserlerinden.

Urban Empire
PC
Şehir kurmak artık bizler için çocuk oyuncağı. Ama ya yönetmek? Politikaya dalıp şehrinizi yönetirken hayatınızı çürütmek ister misiniz?

Yeni
Halo Wars 2
PC, X-One
Gerçek zamanlı strateji oyunlarının pek de revaçta olmadığı bir dönemde, üstelik de konsolda bir RTS görmek sevindiriyor bizleri.

Klasik
Company of Heroes
PC
Hazır gerçek zamanlı stratejiler hatırlanmışken İkinci Dünya Savaşı temasında türünün en iyi örneklerinden birini anmamak da olmazdı.

DVO & ONLINE

World of Warcraft: Legion
PC
Legion zaten "ben mükemmel olacağım" diye bas bas bağırıyordu, yanıltmadı. WoW'un boşuna WoW olmadığı bir kez daha kanıtlandı.

Fractured Space
PC
MOBA'lara ilgi duyan ama ağır oynanışa sahip, taktikselliğe önem veren bir oyun arayanlar ve de bilim kurgu hastaları için harika bir yapım.

Overwatch
PC, PS4, X-One
Blizzard ne yapsa bağımlısı oluyoruz... Overwatch hızlı oynanışı ve çeşit çeşit karakteriyle multiplayer FPS'lere taptaze bir kan!

Destiny: Rise of Iron
PS4, X-One
Destiny'nin hikâyesi olduğunu, hem de bu hikâyenin çok güzel olduğunu hatırlatırken vuracak da bir sürü şey veriyor.

The Lord of the Rings Online
PC
Uzun zaman önce çıkmış olduğuna bakmayın, LotR seven geniş ve olgun kitlesi oyunu daha yıllarca canlı tutacak gibi.

YARIŞ & SİMÜLASYON

Forza Horizon 3
PC, X-One
Dev bir oyun alanı, yüzlerce araç, yapacak sınırsız şey, çılgın bir oynanış... Arcade bir yarıştan ne bekliyorsanız FH3'te fazlasıyla var!

Farming Simulator 17
PC, PS4, X-One
Bazılarınıza şaşırtıcı gelebilir ama Farming Simulator serisi dünyanın en çok satan oyun serilerinden biri. Boşuna öyle değildir.

Planet Coaster
PC
"Bir şeyler kurma" oyunlarını yaygınlaştıran oyun RollerCoaster Tycoon'du ama yenisinde iş yok. Olay budur!

Eve: Valkyrie
Vive, Rift, PS VR
VR'ı en iyi kullanan oyunlardan, kokpite atlayıp uzayda it dalaşına girme hissini gerçekten veriyor.

Klasik
Midnight Club II
PC, PS2, Xbox
Rockstar'ın yapıp da beğenmediğimiz bir şey bulmak zor. Midnight Club II de araba yarışı kategorisinde kendi koltuğuna sahipti.

AYIN ALTIN OYUNLARI

HORIZON: ZERO DAWN

NIOH

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Mükemmel oyun yoğunluğu bir ay daha sürüyor, sonra oyun dünyası durulup sahneyi Persona 5'e bırakıyor.

MART '17	
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	3 Mart
Nier Automata	7 Mart
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands	7 Mart
Ultimate Marvel vs Capcom 3	7 Mart
Star Trek: Bridge Crew	14 Mart
Mass Effect: Andromeda	21 Mart
Toukiden 2	21 Mart
Troll and I	21 Mart
Vikings: Wolves of Midgard	24 Mart
Dark Souls III: The Ringed City	28 Mart
MLB The Show 17	28 Mart
NİSAN '17	
Persona 5	4 Nisan
Sniper: Ghost Warrior 3	4 Nisan
Syberia 3	20 Nisan
Expeditions: Viking	24 Nisan

SANAT & SPOR

FIFA 17
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Yeni grafik motoruyla renklenen FIFA'nın oynanışı bu yıl yine daha iyiye gitmiş. Hikâye modu da hiç fena değil bu arada.

NBA 2K17
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Güçlü bir rakibi olmayınca rehavete kapılır sanırsınız ama hayır, NBA 2K serisi yine muhteşem olmayı sürdürüyor.

Football Manager 2017
PC
Çok mantıklı yeniliklerle geldi FM 2017 ama bu yenilikler %100 oturmamış. Yine de tabii FM'den bahsediyoruz. Oynatıyor meret.

Motorsport Manager
PC, Mac, Android, iOS
Formula 1'in şoförün olduğu kadar takımın da başarısı olduğunu düşünürseniz bu oyunun ne derece detaylı olduğunu anlarsınız.

Yeni
WWE 2K17
PC, PS3, PS4, 360, X-One
Dünyanın en abartılı dövüş sporlarından birinin, en sakin ilerleyen oyun serilerinden birine dönüşeceği kimin aklına gelirdi?

MACERA & BULMACA

Gravity Rush 2
PS4
İlk oyunun üzerine 5 kat çıkan, baştan sonra incecik ayrıntılarla bezeli rengârenk açık dünyasıyla eşsiz bir deneyim. Ayaklarınızı yerden kesecek, cidden.

The Last Guardian
PS4
Ico ve Shadow of the Colossus'un yapımcılarından sımsıcak, içten bir yapım daha. Eve bir Trico alıp beslemek isteyeceğinizi garanti ediyoruz.

Yeni
Soul Searching
PC, Mac, Lin
Denizlerde gezinerek yeni maceralara atılmanın keyfi, kendini biraz tekrarlasa da eşsiz. Türk yapımı olması da ayrı bir güzel tabii.

Shantae: Half-Genie Hero
PC, PS4, X-One, Wii U, Vita
Zora düştüğünüzde ya da kişilik bunalımına girdiğinizde dans ederek vazoya dönüşebildiğiniz enfes müzikli bir oyuna hayır diyebilir misiniz?

Yeni
Fire Emblem Heroes
And, iOS
Biraz da beklentimizin üzerine çıkarak mobilde de olsa kaliteli ve ayakları yere basan bir Fire Emblem olmayı başardı Heroes.

BİR GARİP OYUN

Super Mario Maker
Wii U, 3DS
Kendi Mario bölümünüzü tasarlayabildiğiniz ve tasarlanan bölümleri de direkt indirebildiğiniz oyun çoktan fenomen haline geldi.

Duskers
PC
Bu oyunun nasıl bir şey olduğunu görsellerinden anlamaya çalışıyorsanız, o iş zor. Ama denerseniz bağımlısı olursunuz.

Detention
PC, Mac
Tayvan'dan gelen sürrel bir distopyanın kısa fakat çok vurucu işlenişi. Hayata bakış açınızı keskinleştirecek korkulu bir deneyim sunuyor.

Yeni
Hidden Folks
PC
Where is Waldo'yu hatırlayanların mantığını hemen kapacağı bu oyun aslında hareketli bir gazete kağıdında oynar gibi hissettiriyor.

Yeni
Youtubers Life
PC, Mac, iOS
Youtube yıldızı olmanın nasıl bir şey olduğunu merak ediyor ama her gün video yüklemeye üşeniyorsanız bu sizin oyununuz.

VİZYON TARİHİ
28/04
2017

GUARDIANS OF THE GALAXY Vol. 2

Yeni müzikleri önden bir alsaydık?

ONUR KAYA

En eski anınız ne? Çocukluğunuza dair ilk ne hatırlıyorsunuz? Elinizi tutan birileri vardı belki tökezleyerek peşinden koştuğunuz? Belki o kardeşinizdi ve beraber oyun oynuyordunuz? Belki annenizdi karşıdan karşıya geçerken kolunuzdan çekiştiren? Belki de hayat o kadar tozpembe değildi, kavga gürültü hiç bitmedi evinizde, ya da kendinizi güvende hissettiğiniz bir eviniz bile olmadı, olamadı? Normal değildiniz, ne siz ne de aileniz? Belki kendi kanınızdan olmayanlara ailem diye seslendiniz, onları öyle kabul ettiniz? Eninde sonunda parçalar bir araya geldi mi peki, bir bütün müsünüz şimdi, siz ve aileniz?

2014'ün sıcak bir yaz ayında, Marvel'ı çok sıkı takip edenler dışında pek de kimsenin ismen bilmediği Guardians of the Galaxy isminde bir süper kahraman filmi düşmüştü vizyona. Epik ölçekte, kurgusuyla öne çıkan Marvel Cosmic hikâyelerine aşina sıkı çizgi roman takipçileri dâhil kimse, uzayın sonsuzluğunu kendine sahne edinip o ölçekte kişisel olmayı bu kadar iyi beceren bir film görmeyi beklemiyordu. Pek çok kişinin bir numaralı Marvel filmi olmayı başaran GotG'dan üzgün çıkan tek kitle belki de yirmi birinci yüzyılın en başarılısı diyebileceğimiz Marvel hikâyelerini beyaz perdede görme hevesi kursağında kalan kesimdi. Lakin olsundu, o kadarı kadı kızında da olurdu.

"GotG'u bu kadar başarılı yapan ne?" diye soracak olursanız, James Gunn'ın film sonunda hasarlı da olsa paçasından samimiyet akan bir ekip oluşturmayı başarmış olması derim. Ha bu uğurda bir iki yumurta kırmadı mı, tabii ki kırdı (ah Ronan ah!). Bir iki ufak falsosu olmadı mı, tabii ki oldu ("o zaman dans" ne abi!?). Sonuçta Gunn, bir ekipten ziyade bir aile kurdu ve görünen o





ki, iyi kotardığı bu tema üzerinden götürmüş devam filmini de. Star Lord'un arıza akıl hocası Yondu, artık çizgi romanlardaki efsane saçıyla beraber ekipte ve karizması yerli yerinde. Gamora'nın belalı üvey kardeşi, çizgi romanlarda Infinity Gauntlet'i kuşanma şansına nail olduğu için azımsanmaması gereken Nebula da ekipte. Her iki karakterin de Guardians ile hoş şartlar altında ayrılmadığı düşünüldüğünde, ekibe katılışlarına, aile içi çatışmalarına hatırı sayılır bir süre ayrılacaktır. Mantis'i de işin içine kattık mı, sıfırdan ekip kurmak kadar olmasa bile, yeni üyeleri toplama sürecinin filmi rayına oturtacağını öngörmek abartılı olmaz sanıyorum. Yalnız umarım milleti birbirine kaynaştırma sürecinde Baby Groot'u fazla kullanıp ilk filmdeki dans sahnesinde olduğu gibi olayın suyunu çıkarmazlar.

Şimdi şöyle bir durum söz konusu; geçen ayki dosyamızda da söylediğim gibi, GotG MCU'nun en izole filmi ve Guardians karakterleri Infinity War'a kadar izole kalmaya devam edecek. Siz bu gerçeği cebe atarken ben de bir başkasına atlayayım; **James Gunn**, adaptasyon kelimesine çok takılmayan, daha ziyade "kafasına göre" takılan bir adam. Yani ilk filmde Ronan'a gösterdiği muamele göz önünde bulundurulduğunda, kaynak materyale başvururken biraz fevri davrandığı gayet açık ve net. Bu iki gerçeği, ser verip sır vermeyen fragmanlarla beraber göz önünde bulundurduğumuzda da şu ortaya çıkıyor; teori kasmak bize haram arkadaşlar. Filmin ana karakterler dışında kalan bütün kartlarını an itibariyle bize kapalı oynuyor. Ayesha'yı ancak sima olarak görebildik, Ego'yu göremedik bile. Nova'yı görmeyeceğimiz bariz. Gunn bu kadar serbest takılıyor olmasa "Ayesha varken beşik kertmesi Adam Warlock niye yok?" diyebilirdik ki Warlock'un bu filmle MCU'ya katılması muazzam bir olay olurdu.

Tüm bunların yanında, filmde ufak detaylara gösterilen özenin ziyadesiyle büyük olacağı çok bariz; Star Lord'un seksenler havasını iyice yansıtan bıyığı ve favorileri, Gamora'nın kendinden büyük silahı, Yondu'nun bilenlerini yerinden zıplatan saçı... Bunların hepsi çok güzel detaylar ve karakter gelişiminin sadece maneviyatta kalmaması için gösterilen özene delalet hepsi. Hem bunlar, hem de filmin deneme gösteriminde gelmiş geçmiş en yüksek beğeniyi yakalaması beni ve benim gibileri olduğu yerde kıvrandıran detaylar. Umalım da James Gunn ilk filmin kişiselliğini geride bırakan bir yapıma imza atarken bizi daha da şaşırtmayı becerebilsin ve Future Foundation'ın yokluğunda MCU'nun ilk ailesi olma payesini kazanan Guardians bizi mest etmeyi başarsın.

YÖNETMEN: James Gunn **OYUNCULAR:** Chris Sullivan, Pom Klementieff, Chris Pratt, Karen Gillan, Zoe Saldana, Vin Diesel

ADAM WARLOCK VE AYESHA

MCU'nun, çizgi romanlara çok aşina olmayan kitlesinde yarattığı isimlerden doğan kafa karışıklığını bir giderelim; Thanos'un Infinity Gauntlet'i ele geçirdiği hikâyenin ismi normalde Infinity War değil, Infinity Gauntlet. Marvel Cosmic'e büyük emeği geçen Jim Starlin'in yazdığı Infinity üçlemesinin ikinci hikâyesi normalde Infinity War (üçüncüsü de Infinity Crusade). Bu hikâyelerin her birinde, bir grup bilim adamı tarafından insan evriminin son raddesine ulaşmış bir varlık olarak yaratılan, lakabı "Him" olan Warlock'un önemi çok büyük. Kendisinin, içinde ruhlar alemini barındıran ve Thor: Ragnarok'ta göreceğimiz Soul Stone ile yakın bir ilişkisi var. Guardians of Galaxy: Vol 2'de göreceğimiz Ayesha ise Warlock'un nihai ve mükemmel eşi, çizgi romanlarda yine aynı grup tarafından yaratılıyor ve "Her" lakabıyla anılıyor. Dördüncü Avengers filminin isminin gizemli bir şekilde açıklanmadığı gerçeğini düşünerek Warlock için "Yavuklusu GotG'da çıkacak ama kendisi olmayacak, lakin Inifinity War hikâyesine kesin bir şekilde dâhil olacak" diyesim geliyor. Thor: Ragnarok'ta Soul Stone'la birlikte çıkacak desek, orada da kadro kalabalık, bu kadar büyük bir karakterin çıkışına gölge düşürmek istemezler gibi... Kevin Feige'nin başına silah dayayıp sorasım geliyor, o kadar coştum.



EREN ERYÜREKLİ

Kadınların AYAK SESLERİ

Zaman nihayet doğru yöne akıyor

Biz erkekler beceremedik. Olmadı. Bu medeniyet işini kıvıramadık. Her köşede dalga geçilen liderler mi istersiniz, yoksa hiçbir etik değeri kalmamış, kültürsüz, milyonlarca yobaz mı ararsınız? Hepsini bizden çıkarabilirsiniz. Dolayısıyla benim tamamen şahsi umudum; insan türünün ancak ve yine, yeniden kadınların ellerinde şekillenirse kurtulabileceğidir. Hazır 8 Mart Dünya Kadınlar Günü de yaklaşıyorken bizim daha ilgili olduğumuz oyun, sinema gibi mecralarda durum nasıldır bir bakalım isterim.

Öncelikle *Star Wars* serisinin girdiği yeni ve gerçekten modern yoldan bahsetmek gerek. Kathleen Kennedy'nin başına geçtiği Lucasfilm'in yeni vizyonu son iki filmdir karşımıza güçlü ve kendi işini halledebilen kadın karakterleri getiriyor. Bu karakterler hiçbir şekilde cinsellikleriyle ön plana çıkmayıp, maceralarında hep bileklerinin hakkıyla ilerleyerek gayelerine ulaştılar. Rey'in naifliği ve masumiyeti ona Güç'ün kapılarını aralarken, Jyn'in sonuna kadar göreve bağlılığı ve adanmışlığı asilere zaferi getiriyordu. Dikkat ettiyseniz ikisine de güçlü kadınlar dedim fakat milleti tekme tokat dövmelerini veya nişancılıklarını yüceltmedim. Bu iki karakterin ilham vereceği kızların ileride kendi güçlerini bulacağını ve bir şeyleri değiştireceklerini düşünmek beni heyecanlandırıyor açıkçası. Tıpkı rahmetli Carrie Fisher'ın (Prenses Leia) bugünkü aktrislere verdiği ilham gibi. Sevgili Ömer'in geçen ayki köşe yazısında çok güzel belirttiği gibi güç yalnızca fiziksel veya sayılarla gelen bir şey değildir ve farklı türleri olabilir. Misal *Alien* serisinin Ripley'i şiddetle değil, sakin ve mantıklı kalarak problemleri çözer, ekibini organize eder; onun esas gücü budur.

Oyun dünyasında ise kadın karakterlerdeki artış ve bunların özellikle AAA oyunlarda gözükmesi yine iyiye işaret. Geçen ay incelediğimiz *Gravity Rush*'ın Kat'i ve Raven'ı, bu ayın sayfalarına konuk olan *Horizon*'ın Aloy'u farklı mizaçlara ve yeteneklere sahip olsalar da oyunlarda kadınların temsili yönünden önemli adımlar. Önümüzdeki aylarda *Nier: Automata*, *Syberia 3* gibi yapımlarda yine kadınları önemli rollerde göreceğiz.

Aynı şekilde *Hunger Games* kadın baş karakterli serilerin güçlü bir temsilcisi olurken, yeni gelecek *Tomb Raider* filminin de son iki oyunda gördüğümüz, karakteri göğüslerinden önde gelen Lara'yı temel alması güzel bir gelişme. *Alien: Covenant*'ın yaratıklarını ise bu sefer Katherine Waterstone kovalayacak. *Jessica Jones*'un 2. sezonu komple kadın yönetmenlere emanet edilirken Marvel da belki *Wonder Woman*'dan ilham alarak nihayet *Black Widow* filmi için ısınma turlarına başlamış görünüyor, *Captain Marvel* filmi ise 2019'da bizlerle olacak.

Madonna'nın Billboard ödül töreninde yaptığı lafını sakınmayan konuşma ve dünya çapındaki kadınların Trump karşıtı örgütlenmeleri de yine son zamanların önemli gelişmelerindendi. Dahası da gelecektir. Bizdeyse bu tür rol modellerin eksikliği çekiliyor malumunuz, zira evlilik programı izleyerek büyüyen kızlar ve *Recep* İvedik'le eğlenen erkekler neslinden bahsediyoruz. Lakin Berlin Film Festivali'nde ülkemizi temsil eden tek film olan *Kaygı*'nın yönetmeni Ceylan Özgün gibi göğsümüzü kabartan örnekler de mevcut. Bu örneklerin çoğalmasını canı gönülden isteriz.

Dediğim gibi erkek egemen medeniyet şansını denedi ve sonuç ortada, ben kadınların sözünün geçtiği bir ailenin bireyi olarak böylesinin daha iyi olduğuna kefilim. Aranızda da fikrime katılanlar olacaktır şüphesiz. Çünkü kadınlar yaşamı ileriye götürüp özlerinde yeni yaşamlar üretme gücüne sahiptirler ve bu sebeple doğaya daha yakın, hayata daha saygılıdırlar. Tüm kadınların daha özgür, daha bilinçli ve daha üretken olacağı bir gelecek dileğiyle sadece 8 Mart'ları değil tüm günleri kutlu olsun!



METAL GEAR Filminin Yönetmeni Konuştu

Bu ay Kong: Skull Island ile hünerlerine not vereceğimiz yönetmen Jordan Vogt-Roberts (Vogt diye isim mi olur öte yandan?) bir sonraki projesi Metal Gear Solid filmi hakkında doyurucu bir söyleşi yaptı. Ona göre Metal Gear aksiyon ve patlamaların ötesinde karakterlerin felsefeleri ve bunların çatışması üzerine kurulu, çok spesifik vizyonu olan bir materyal. Dolayısıyla bir G.I. Joe ve Görevimiz Tehlike kopyası olmaması için bu yönü doğru yapmak önemli. Serinin enteresan komedi anlayışının ve 4. duvarı yıkmasının, adaptasyonu zor öğelerden olduğunu belirten yönetmen son olarak büyük bütçeli ve bol patlamalı bir film yerine makul bütçe ve olgun bir yaklaşımla kotaracağı bir filmin daha sağlam olabileceğine de değindi. Güzel şeyler söylüyorsun Vogt, tuttum seni. Yalnız o sakalları kessen diyorum.



PREDATOR Filmi +18 Oluyor!

Iron Man 3'ün yönetmeni (ve Cehennem Silahı serisinin yaratıcısı) Shane Black son Twitter iletisinde yeni Predator filminin kadrosunu paylaştı ve bunun bir devam filmi olmadığının altını çizdi. Yapımın serinin vahşi köklerine dönerken oldukça şaşırtıcı yeni yaklaşımları da içereceğini belirten yönetmen serinin bu yeni vizyonuna güvendiğini de ekledi. Merak edenler için hemen belirtelim; filmde Arnold Schwarzenegger olmayacak. Yav zaten yaşlandı adam, yormayın Predator'la filan. Uzaylı avcının yeni macerası için Şubat 2018'i beklememiz gerekiyor.

Bi' BIOSHOCK FiLMi VARDI SAHi?

İlk 3 Karayip Korsanları filminin yönetmeni olarak tanıdığımız yetkin sinemacı Gore Verbinski uzun bir aradan sonra, bir dönem dâhil olduğu, iptal edilen BioShock projesi hakkında konuştu. Verbinski'ye göre filmin atmosferini kurmak için gereken bütçe devasaymış ve oyundaki karanlık temaları yansıtmak için de R (+18) derecelendirmesinden vazgeçilemezmiş. Bu iki çakışan durumun sonucunda stüdyo fişi çekmiş ve 6 haftalık çekimler çöpe atılmış. Fakat Verbinski günümüzde bu reytinge sahip filmlerin yeniden iş yapmaya başladığını (Deadpool sağ olsun) ve BioShock'ın yeniden bir şansı olabileceğini de düşünmüyor değil. Bence de neden olmasın, biz de bıkmıştık omurgasız PG-13 filmlerden zaten.

HELLBOY HAYRANLARINA ÜZÜCÜ HABER

Bahtsız adam Guillermo Del Toro, Hellboy 3 için beklenen üzücü haberi nihayet verdi. Proje için çalınmadık kapı bırakmadığını belirten yönetmen her yerden ret cevabı alınca komple çekilmeye karar vermiş Hellboy evreninden ve bekleyenlere üzgün olduğunu belirtmiş. Hellboy'un yaratıcısı Mike Mignola ve başroldeki Ron Pearlman da Twitter'ı ağlama duvarına çevirerek yönetmenin üzüntüsünü paylaştılar. Açıkçası ben de üzüldüm bu habere ama yapacak bir şey yok sanırım. Del Toro'ya geçmiş olsun diyoruz.



Lucifer Morningstar

ONUR KAYA

CEHENNEME GİDEN YOLUN PERVASIZ GÖZCÜSÜ

İlmimizin sınırında duran bir şey var her gün gördüğümüz; sabahları uyandığımızda bizi selamlayan ama bize asla boyun eğmeyen. Ustası olsak belki zamana hükmedebileceğimiz, gezegenleri sonsuz yörüngelerinde görece duraklatıp evrensel konçertonun sesini kesebileceğimiz. Kâinatın sonsuzluğunda, insan teknolojisinin yetersiz kaldığı, dünyevi bilincin ebediyete selam verip karşısında solup tükendiği mesafeleri, çıkış noktasını unuttuğunda bile vazgeçmeden kat etmeye devam eden ışık. Yaradılışa yardım eli uzatan, maddeye beşiklik eden ve iradeyi aydınlatan, asla tahmin edilemeyen ve asla soğuması için baştan çıkarılamayan ateş. O ateş, ebediyetin ilk notaları olan Kader ile Ölüm'ün, pek manidar sessizlikleriyle uzay boşluğunu yankılarıyla doldurmasından bile önce bahşedilmişti Sabahyıldızı'na. Lakin o, kahrolmuşları yakmaya mahkûm edildi onunla...

Zekânın beyindeki kıvrım sayısıyla, olgunluğun yüzdeki kırışıklıklarla ölçüldüğü şu dünyada, surette ebediyen genç ama fıtratta ebediyetten yaşlı olan asi melek, kozmosun oyununu oynamakta iyidir, çünkü babası taşları tahtaya dizerken gözünü bile kırpmadan seyretmiştir. Lakin sayısı belli olmayan onca taşın nereye yerleşeceği, nereye gideceği tam tersine *bellidir.* İrade gücünün en birincil sahibi olan Samael, bireyselliğinin gururuyla, babası Yahweh'nin her şeye kadir olup her şeyi kontrol edişinin bir uzantısı olan kader kavramına isyan eder.

Sanılanın aksine bu noktada kendine seçtiği yol, iyilik ya da kötülükten tamamen bağımsızdır. Kendini yönetme çabasındadır. Kardeşi Michael'dan ayrı olarak sadece yoktan var etmeye gücünün yetmediği, sadece gülmeyi aklının kabul etmediği bir düzende, gerçek anlamda kendi kararlarını verebilme yetisini ve ne olursa olsun o kararlardan sadece kendini sorumlu tutabilme ayrıcalığını kovalar. Tecrübe ve doğurduğu gelişim onun için her şeydir, o yüzden hatalarını geri almayı arzulamaz. Bu bağlamda yolunda, sadece ve sadece kendinin gördüğü çıkarlar uğrunda yürür ve evrenin çarklarını döndürmekte olan bütün küçük tanrılar ile azıcık aklı olan tüm doğaüstü yaratıklar ateşinden sakınır. Çünkü iradesinin sarsılmayacağını ama kozmik kudretinin etrafını sarsmaya ziyadesiyle muktedir olduğunu pek iyi bilirler.

"Yalanlar Prensi" hitabıyla şahsına iftira edilse de, şahsiyetin ve gururun babası yalan söylemeyi, verdiği sözü tutmamayı kesinlikle kendine yediremez. Âlemlerin işleyişine dair bilgisi olanların ona dair verdiği en birincil ayrıntı budur. Lakin dürüstlüğü de başkalarını düşündüğünden değil, gurundan ve yüceliğinden taviz vermeyişinden gelir. Çünkü o, yaradılışın sahnesine seyircilik ettiğinden kelli kâinatın kurallarını anlar ve bozmadığı bu kurallar dâhilinde tek ihtiyacı olan şeyin gerçekleri bir ilmek gibi dokumak olduğunu bilir. Cehennemin anahtarını "düşlere", yani öykülerin, yalanların en güzellerine bırakışında bile evrensel bir ironi yatar.

Yine bilenlerin ona dair vereceği ikinci detay da, oyunu kuralına göre oynamasının, verdiği sözleri daima tutmasının onu kesinlikle aciz durumda bırakmayacağıdır. Çünkü o ilk sanatçıdır; iradesiyle etrafındaki gerçekliği şekillendirebilen ilk heykeltıraştır, kurnazlığıyla etrafındaki bilince yön verebilen ilk hükümdar zihindir. Yeri geldiğinde ölümsüzlüğünü bir giysi gibi üzerinden sıyırıp, alevlerini de bir sigara gibi söndürüp, üzerine zekâsından başka bir şey giymeksizin oyununa başlar. Bilir ki tek yapması gereken, nasıl bilindiğini ve neyi bildiğini kontrol etmektir. Bunu başardığı noktada verdiği sözler arasında can yakmak varsa, pek tabii onu da tutacak, nihayetinde başarıya da ulaşacaktır.

Sonuçta, ikisinden de daha yaşlı olan bir varlık için iyilik ve kötülük kavramları moda olmaktan öteye gitmez. Etrafının gerçek anlamda farkında olan her canlının olacağı gibi o da nötrdür. İnancı ve güveni kendinedir. Evrendeki en yaşlı varlıklardan biri bile olsa, yaptığı pek çoğumuzun yaptığından çok da farklı değildir; Lucifer yalnızca kendi bireyselliğini, kendi otonomisini arar. Bunu yaparken de kimseye yalan söylemez, tam tersine gerçeğin kendisini harfi harfine ortaya atar ki herkes kendi cehennemine giden yolu kendi bulabilsin.

DAVID BOWIE ETKiSi



DC Evreni'ndeki nihai Lucifer portresini ana hatlarıyla John Milton'ın ünlü epik şiiri Paradise Lost'tan esinlenerek çizen kişi, yani Neil Gaiman, karakterin fiziksel görünüşünü kafasında, geçtiğimiz yıl aramızdan ayrılan efsane müzisyen David Bowie'yi baz alarak tasarlamış; "Bowie'nin ikonikliği, Bowie'nin görünüşü, henüz yirmisine gelmemiş bir Neil için kesinlikle büyüleyiciydi. Yaşlanmaya devam ederken onu bir sanatçı olarak, ayrıca da bir yaratı olarak takdirle karşılıyorum ve hâlâ bana acayip ve güçlü geliyor. Ona çok fazla şey borçluyum. Her zaman için o neyle ilgilendiyse ben de aynısıyla ilgilenir oldum." Lucifer bildiğimiz şekliyle ilk defa, 1992 senesinin Sandman hikâyesi olan Season of Mists'de ortaya çıktı. Ardından 1999 yılında, o dönem çok bilinmeyen bir başka İngiliz yazar olan Mike Carey tarafından yazılan üç sayılık bir mini serisi çıktı ve çok sevilen karakter 2000 yılında kendi serisine kavuşup tıpkı Sandman gibi 75 sayı sürerek yıllarca devam edecek bir yolculuğa çıktı. Bu yolculuk boyunca da David Bowie etkisini üzerinden asla silkeleyip atmadı.





HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT

"Yeryüzündeki en merhametli şey, insan zihninin çevresindeki her şeyle bağlantı kurma konusundaki yetersizliğidir." **(Cthulhu'nun Çağrısı)**

İHSAN C. ASMAN

Lovecraft'ın yazdıklarının bilinirliği ve etkilerini 21. yy kafasıyla anlamak da açıklamak da ayrı ayrı zor sanırım. Her yeni düşüncenin, buluşun çerez gibi tüketildiği bir çağda yepyeni fikri mülkler hâlâ onun yarattığı mitostan beslenebiliyor mesela. Ya da yaklaşık 36 yıldır müzik yapan, kendi janrını şekillendirip büyüten bir grup, en son çıkardıkları ve yıllara karşı koyan 'üretkenliklerinin' nişanesi diye düşünülen albümlerinde bile üçüncü kez onun satırlarına sığınabiliyor. Öte yandan kendisini bugün Aksaray metrosu çıkışına bıraksanız on dakika içinde etrafındakilerin bakışları ve çıkardığı seslerle delirerek ölebilecek kırılganlıkta biri. Ya da maalesef çoğumuzun dışarıda varlığını bile fark etmeyeceği, fark etse bile hiç hazzetmeyeceği türden biri. İşte bu yüzden anlatması zor, ama bir o kadar da ihtişamlı bir öyküsü var üstadın.

1890'ın 20 Ağustos günü, kendini her daim yabancı hissedeceği dünyaya Rhode Island'da açıyor gözlerini. Lovecraft daha üç yaşındayken babası psikoza girip, sonraları annesinin de yatırılıp öleceği Butler hastanesinde hayatını kaybediyor. Kendisi annesinin hâkimiyetinde geçen çocukluğunu 'yıkıcı' olarak tanımlasa da, büyükbabasının evinde kalmasının büyük bir avantajını da maharetle kullanıyor: İngiliz soylusu bir adamın muazzam kütüphanesine giriş! Büyükbabasının onu edebiyata teşviki bir yana, annesinden ve uykusunu bölen türlü mahlûkattan, elinde mumla kütüphanenin yolunu tutarak kaçan altı yaşlarında bir çocuk düşünün. İşte bu kütüphanede sonradan kendi mitosunu ilmek ilmek işlerken işe koşacağı türlü mitoloji, masal ve öyküye erişiyor. Bir yandan da 17 ve 18. yüzyılları sığınak eyliyor kendine. Büyüyor ama büyümenin gerektirdiği

geleneksel yollara sap(a)mıyor. Zoru sevdiğinden değil, kolayı başaramadığından aslında. Mesela okulda kendisini derinden etkileyen ve kozmosun bucaksızlığını ruhuna işleyen astronomiyle tanışıyor; ancak matematikteki beceriksizliği onun bu hayalini yokluğa gömüveriyor. 1904'te büyükbabası öldükten sonra içine girdiği bunalım ve eklenen fiziksel hastalıklarla beraber, takvim yaprakları 1908'i gösterdiğinde okulla işi tamamen bitmiş ve hayat başlamıştır.

Lovecraft'ın hayatının bundan sonrasında da başarısız bir evlilik, New York macerası ve *Weird Tales* gibi köşe taşları var; ancak bir soluklanıp onun 2017'de hâlâ animelerden tutun da müzik gruplarına ve hatta oyunlara kadar ilham verdirtecek tarzını ve işlediği temaları düşünelim. Kendi hayatında insanlardan nasıl uzak durduysa, eserlerinde de insan biçimciliğin esamesi okunmaz. Kadim eskilerde, mührünün bozulmasını bekleyen kerih lanetlerde vücut bulan kozmik terör ve ilişkili olduğu uzak zamanlar kavramı hikâyelerinin olmazsa olmazlarıdır. Ama kendisinin en büyük olayı betimleme yeteneğidir zannımca. Beş duyunuza birden hitap eden baş döndürücü satırları, kimi zaman **Erich Zann**'ın müziğini fırlatır ruhunuza, yeri gelir *Duvarlardaki Fareler*'le zorlar okuyanı. Ya da *Deliliğin Dağları*'ndaki gibi en değme arkeoloğu çıldırtacak detaycılıktaki üslubu hayret uyandırır. Hikâyelerinde birinci kişi anlatımı tercih etsin ya da etmesin, öyle bir şekilde yazar ki, Lovecraft'ın anlattığını yaşadığına dair de büyük bir kuşku oturur içinize. İşte Lovecraft yazınındaki tüm bu güçlü yönler, üstadın rengi koyu tahayyüllerinin bugüne taşınmasını sağlamıştır esasında. Biz bugün onun karanlık zihninin tesirli mahsullerine büyük bir hayranlıkla baksak da, onun bu vaziyetten epey acı çektiği düşünülebilir. Belki de yeryüzündeki en merhametli şey ona o kadar da iyi davranmamıştı.

ANNESİYLE OLAN İLİŞKİSİ

Lovecraft'ın annesiyle olan ilişkisi onun kişiliğiyle yazdıklarını da belirlemiştir demek çok yanlış olmaz. Babasının ölümünden sonra annesi Howard'la tam bir aşk-nefret ilişkisi kurdu. Onu dış dünyadan izole etmesini sağlaması üstadın kişiliğini de belirledi. Aynı zamanda hipertansiyon hastası olan Susie, bir komşusuna söylediği "oğlumun gudubet bir suratı var, o yüzden evden çıkmıyor" cümlesini oğluna da o kadar sık tekrarladı ki bir süre sonra Lovecraft da buna inanmaya başladı. Hikâyelerinde rastladığımız "irsî suçluluk" (inherited guilt) teması, hem babasının ölümü hem de annesiyle olan ilişkisi düşünüldüğünde pek şaşırtıcı değil sanki.

IRKÇILIK

Yazıda laf olsun diye "Aksaray metro çıkışına bıraksanız" demedim. İstanbul'da yaşayanlar bilir; şu an Aksaray birçok başka göçmen grubuyla birlikte Suriyelilerin epey görünür olduğu bir yer. Lovecraft'ın zamanında da Amerika çok fazla göç alıyordu. Howard bu insanları pek sevemedi, hatta onları aşağılayan satırlar karalamaktan da çekinmedi. Etrafındaki herkese bu duygularını açmadı elbet ama yazdığı kimi mektuplarda (bu arada hayatı boyunca 100 bine yakın mektup yazdığını da belirteyim!) ve hikâyelerde bu düşüncelerini berraklıkla görebiliyoruz. Red Hook'ta Dehşet böyle bir hikâye mesela.

OYUNLAR

Yeni fikri mülkler dedim ya, birçok video oyunu da aslında Lovecraft yazınından besleniyor: Bloodborne, Batman Arkham üçlemesi ve Darkest Dungeon yakın zamandan ilk aklıma gelenler. Bu arada Bethesda'dan gelen 2005 yapımı Dark Corners of the Earth de şahane bir oyundur, denemenizi şiddetle öneririm.

HASTALIKLARI

Lovecraft'ın çocukken uyku bozukluğu hastalığına (parasomnia) tutulduğunu biliyoruz. Uyku terörü bozukluğu şeklinde bir türü de olan hastalık, Lovecraft'ın yazıda değindiğim türlü mahlûkat tarafından fiziksel olarak rahatsız edilmesini de içeriyordu. Sonraları bu yaratıklar Cthulhu mitosunda da "nightgaunts" olarak yerini alacaktı. Bundan başka, düşük vücut ısısına sahip olmasını belirten Poikilothermism isimli durumdan da mustaripti. Durum dememin sebebi, onun zamanında bir hastalık olarak tanımlansa da günümüzde tıbbın poikilothermismi insan vücut ısılarındaki geniş spektrumda kabul edilebilir bir uç olarak görmesi. Gene de onun için, her dokunuş buza dokunmak gibiydi bu yüzden.

ARENAMIZDA HEYECANLI BİR KAPIŞMAYA DAHA HOŞ GELDİNİZ! BU SEFER BİRBİRİNDEN BECERİKLİ OKÇULARIMIZI AĞIRLIYORUZ VE BİRBİRLERİYLE SKOR TABANLI BİR KAPIŞMA İÇİN DÜZİNELERCE DÜŞMAN SALIYORUZ ÜSTLERİNE. SADAKTAKİ OK SAYILARI EŞİT OLSA DA MAHARETLİ ELLERDE BİR OK ON DÜŞMANI BİLE İNDİREBİLİR. BAHİSLER AÇILSIN!

EREN ERYÜREKLİ

LEGOLAS



Kendinden hileli elfimiz Legolas elbette güçlü bir aday. Kuyutorman'ın bu becerikli ve yakışıklı prensi her ne kadar kitaplarda daha mülayim bir okçu gibi gözükse de filmlerde tam bir şipşakkesergezer modundaydı. Aldığı ork kellesinin haddi hesabı olmayan, enerjisi hiç bitmeyen ve onca aksiyona rağmen saçı başı bozulmayan Legolas'ın karşısında devasa Mumakil'ler bile duramamıştı.

HIZ:
NİŞANCILIK:
YARATICILIK:
DAYANIKLILIK:

HAWKEYE



Marvel'ın on parmağında on marifet olan okçusu, ebesinin nikahından bizim yerine sokana kadar kan ter içinde kaldığımız USB cihazını yerine oturtabiliyor ve alan hasarlı patlayıcı okları var. Marvel ortamlarındaki kankalarından yardım almadan neler başaracağını merakla beklediğimiz Hawkeye'ın ok-yay dışındaki silahlara olan yatkınlığı elini kuvvetlendirecek gibi. Hadi adamım göster şu sivri kulaklıya gününü!

HIZ:
NİŞANCILIK:
YARATICILIK:
DAYANIKLILIK:

WILLIAM TELL



Buralara nasıl düştüğü bizim için bir sır olan bu efsanevi halk kahramanını ağırlamak bir şereftir. Her ne kadar rakipleri kadar süpersonik özelliklere sahip olmasa da adamlığı ve zekâsı yeter William Tell'in kazanmak için. Oğlunun kafasındaki elmayı ortasından ikiye ayıran o unutulmaz atışı yaparak ün kazanmasının yanı sıra İsviçre'nin tiranlıktan kurtulmasına önderlik etmiş bu koca yürekli adamın sürprizlerle dolu olduğunu söyleyebiliriz.

HIZ:
NİŞANCILIK:
YARATICILIK:
DAYANIKLILIK:

VE KAZANAN... LEGOLAS!

Eh yani başka kim olabilirdi ki? Ama bu zaferi kolay kazanmadı Legolas, onu da belirtelim. Kendisi üzerlerine akın akın gelen düşmanlar karşısında insan gözünün algılayamayacağı hızlarda oklarını sağa sola sallarken Hawkeye daha taktiksel şekilde "bir ok birden fazla düşman" felsefesini benimsedi ve bir süre yarışı önde bile götürmeyi başardı. Bu ikisinin manyaklık seviyelerinde olmasa da crossbow kullanmanın verdiği avantaj sayesinde William Tell de pek kötü bir performans sergilemedi başlarda. Lakin olay okların bitip yaratıcılığın ve hızın öne çıktığı ikinci safhada koptu. Adi Legolas öldürdüğü düşmanların silahlarını kapıp ok gibi kullanmaya ve çevikliğiyle öne geçmeye başlarken Hawkeye da Allah ne verdiyse hısımlarına dalmayı seçti. Düz adam William çeşitli tuzaklar yardımıyla kill almaya çalışsa da yeterli olmadı ve bitirici darbe de Legolas'ın ortamdaki sütunları komple devirerek geniş sayıda düşmanın ağzına ot tıkamasıyla geldi. "Sütun kill" olmasa alırdı Hawkeye aslında. Valla bak!

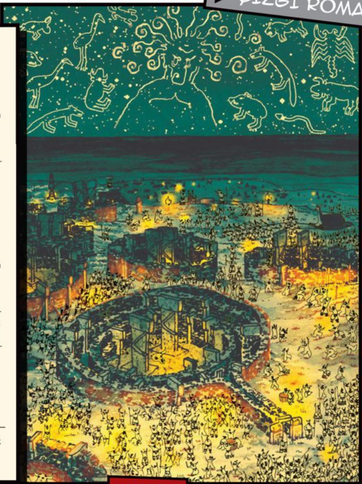
TEPE

MEDENİ OLUP YALNIZ KALMAK MI, DÜNYAYLA BİR OLMAK MI?

Göbeklitepe'nin yaklaşık 12,000 yıl öncesine dayanan kalıntıları bize çok şey anlatır. Öncelikle insanlar burada topluluk halinde yaşamışlar ve muhtemelen organize dinlerin ilk temeli de burada atılmış. İşte bu tarihsel malzemeyi alıp kendi fantastik eleğinden geçirmiş eski Uykusuz çizerlerinden Fırat Yaşa. Hem de öyle bir geçirmiş ki o pastoral manzaraları resmen yaşıyorsunuz. Hayvanlarla konuşmayı bilen yalnız insan Rat ve ulu geyiklerin soyundan gelen, tek derdi annesini bulmak olan Mur'un öyküsü bu. Tanrılar kurban istiyor diye peşine takılan insanlardan kaçan Mur'un Rat'la dostluğu doğa ve insanın o az bulunan harmonisini temsil ederken, medeniyetin vahşi gelişimine de sert bir bakış atmaktan çekinmiyor Yaşa. Ataerkilliğin getirdiği toplumsal deliliğin ve insanın istikametini şaşırdığı zamanların bu epik anlatısı aynı zamanda tüm dünyadaki şamanlar döneminden organize dine geçişin ne denli acılı olduğunu da anlayana gayet güzel anlatıyor.

Biz de Anadolu'da bunun benzerini yaşamış bir medeniyetin devamı olarak pekâlâ unuttuğumuz ve kaybettiğimiz pek çok değer olduğunu anlayabiliyoruz sararmış ve soluk renkli sayfalar arasında gezinirken. Sizi bilmem ama ben gurur duydum böyle bir eser bu ülkeden çıktığı için. Aynı derecede de üzüldüm bu kadar az bilindiği için. İnsanlık olarak anaerkilliğin terki sonrasında anlamsız savaşlardan ve inanç uğruna yok olan milyonlarca hayattan başka şeyi pek görmediğimiz için daha bir değerli *Tepe*, neden doğaya sırt çevirmememiz gerektiğini anlattığı için. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: İnsanın doğadan kopuşu hakkında epik bir eser bu. Ülke sınırlarımız içinde yaratılmış en önemli çizgiroman çalışmalarından biri. ★★★★★



UYANIŞ

OKYANUSUN EN UZAK, UZAYIN EN YAKIN NOKTASI

2014 yılında, En İyi Kısa Seri alanında, çizgi roman camiasının Oscar'ı olarak tabir edebileceğimiz Eisner ödülünü alıp derinlerdeki yuvasına götürdü *Uyanış* (*The Wake*). Scott Snyder ve Sean Murphy'nin birlikte yarattığı bu şaheser fantezi, bilim kurgu ve post apokaliptik temaları tuzlu suyla karıştırıp seyrelttikten sonra iki ayrı zaman dilimine bölüyor ve Sean Murphy'nin jilet gibi keskin çizgilerini doygunluğu düşük renklerle süsleyerek sunuyor. Rengârenk bir seriyi suya sokup çıkardıktan sonra fazla boyanın akıp gittiğini hayal edin, *Uyanış*'ın renk skalasını anlarsınız.

Bu tarz, hikâyenin içeriğiyle harika bir uyum yakalamış zira elimizde iyimser bir masaldan ziyade farklı teorilerin, mitolojilerin ve efsanelerin bir araya geldiği karanlık bir senaryo var. Okyanusun dibindeki gizli bir petrol kuyusunun ekibi kendilerine saldıran insanımsı bir yaratığı yakalamayı başarırlar. Yaratığın ne olduğunu ve amacını anlamak için uzmanlardan oluşan bir ekip kurulur ve yerin yedi kat dibine inilir, ama olaylar çok çabuk yön değiştirecektir. İki farklı zaman diliminde, iki güçlü kadın karakteri başrole taşıyan yapım akılda kalıcı basık bir atmosfer, bolca tarihi bilgi ve ilginç teoriler üzerine kurulmuş ve hayal gücü güçlü iki insanın zihninden taştığını her ayrıntısında belli ediyor. Yoğun bir hayal gücünde boğulmaktan korkmayanlar için oldukça farklı bir deneyim bu. Yarısının post apokaliptik olduğunu da söylemiş miydim? ■ **TARIK**

EDİTÖRÜN NOTU: Gitmek istemediğiniz ama görmekten keyif aldığınız dünyalar vardır ya hani, onlara bir yenisi daha eklendi. ★★★★☆









ÖTEKİ KANALDA NE VARMIŞ?

EN SEVDİĞİMİZ YouTube KANALLARI





Her gün, her saat ve her an içerik yüklenen derya deniz bir oluşum YouTube bildiğiniz gibi. Bu dev okyanusa daldırdığımız mütevazı ağımıza takılan her türden ilgimizi çeken içeriği şöyle bir listelemeye çalıştık. Bu kanallardaki videolardan biri hayatınızı değiştirebilir. Keyifli seyir-pardon okumalar!



TED

TED'i (ya da TED Talks) büyük ihtimalle duymuşsunuzdur. Duymadıysanız bile farkında olmadan videolarından birini izlediğinize garanti veririm. Hani yapmak zorunda olduğumuz şeylerin ne kadar boş olduğunu düşünmeye başladığımızda üzerimize çöken kocaman kara bulutu dağıtmak için internetten çok da vaktimizi almayacak ilham verici konuşmalar dinleriz ya, işte onlar TED konferanslarında konuşan insanlardır büyük ihtimalle. TED aslında 1984'ten beri dünya genelinde alanında uzman kişilerin belli konularla ilgili 20 dakikayı pek aşmayan konuşmalar yaptıkları bir konferans organizasyonu. YouTube kanalı da bu konuşmalarda yayılan ilhamı oturduğunuz yerden de alabilin diye neredeyse her gün yeni bir konuşmanın videosunu paylaşıyor. Mimariden psikolojiye, tıptan dine kadar aklınıza gelebilecek her konuda, belki adını hiç duymadığınız, belki de idol olarak benimsediğiniz uzman kişilerin konuşmalarıyla dolu bu kanal. Zihin açıcı, üşengeçlik dağıtıcı, hayal peşinde koşturucu bir etkisi var, mutlaka açıp ilginizi çeken konularda ne varmış diye şöyle bir bakınız. ■ TARIK

youtube.com/user/TEDtalksDirector



PROJARED

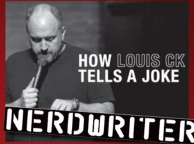
ProJared'ın tam olarak ne yaptığını anlatmam biraz zor... Teknik olarak "oyun inceliyor işte ya" diyebilirim ancak incelediği oyunlar genellikle ya retro oyunlar ya da RYO'lar. Onların dışında "1 Minute Review"ları, her sene Aralık'da yaptığı "D&December" videoları ve her sene başında yaptığı "Yılın En İyi/Kötü Oyunları" listelerinde adını daha önce duymadığınız yapımlarla karşılaşıyorsunuz. Eğer Youtube'da Let's Play dışında bir oyun içeriği arıyorsanız önerebileceğim ilk kanallardan. Anlattığı oyunlara ilginiz olmasa bile öyle heyecanlı, öyle güzel, öyle ilgi çekici anlatıyor ki kendinizi Steam'de Final Fantasy satın alırken buluyorsunuz. Benim birkaç sene önce başıma geldi ondan biliyorum. ■ SABRİ

youtube.com/user/DMJared

AWE ME

Ağır abiler lafının tam karşılığı olan bu ekip efsanevi seri Men at Arms'ın da yapımcıları aynı zamanda. Korkunç yetenekli zanaatkarların güç birliği edip oyun ve filmlerdeki silahları gerçekten yapmalarını izlemek müthiş bir keyif. Sephiroth'un insan azmanı kılıcı, Wolverine'in pençeleri ve hatta Sora'nın Keyblade'ini yapan bu abilerin Epic How To! serileri ise daha eğlencelik bir içerik sunuyor. Silah videolarına hasta olmakla beraber o kadar ekipmanı sonra ne ettiklerini merak ediyorum. Birkaçını yollasaydınız... ■ EREN E.

youtube.com/user/AweMeChannel



NERDWRITER1

Benim gibi bakış açısı geliştirmeye, verimli zaman tüketmeye takıntılı bir insansanız, çok eminim ki "üretilen" Youtube içeriklerinin geneli ile bir probleminiz olmuştur. Ben kendi adıma çok uzun olmayan bir süre önce, Youtube'a burun kıvıran insanların başında bayrak tutuculuk yapmaktaydım ama bu "video essay" konseptini keşfetmeden önceydi. İşte çığırtkanlığını yapmaya soyunduğum bu güzelim kanal, yani Nerdwriter1, bu kafadaki en sağlam içerik beşiklerinden, belki de en sağlamı, cidden. Sahibi Evan Puschak prodüksiyon kalitesi bakımından gerçekten güzel ve içerik olarak olabildiğince serbest, lafı dolandırmayan uzunlukta, üstüne de gayet doyurucu nitelikte videolar hazırlıyor. Örnek vermem gerekirse, Donald Trump'ın konuşma şeklinden sosyal medyanın kimi yaptırımlarına, BvS'nin yanlışlarına (selaaaam!) inceleme amacıyla her daim taze ve ilginç materyaller seçip bunlara işlevli ve bakış açısını yansıtan başlıklar koyuyor. Harika yahu! ■ ONUR

youtube.com/user/Nerdwriter1



YONGYEA

YouTube ortamlarında Hideo Kojima ve onun oyunlarıyla ilgili tonlarca içerik olsa da Endonezyalı kardeşimiz Yong'un aralarında özel bir yeri var. Bir kere kendisi tam bir dedektif. MGS V (ve şimdi Death Stranding) videolarındaki sırları gizleri bulması ve mantıklı yorumları sizi de hep bir "lan, acaba?" demeye iter, hype yaptırır. Bilgi dolu ve aklı başında analizleri eğlenceli ve doyurucudur. MGS V gelmezden önce oyunun seslendirme sanatçıları ile yaptığı röportajlarsa hayranların kaçırmaması gereken türden. ■ EREN E.

youtube.com/user/YongYea



SCREEN JUNKIES

Honest Trailers desem yeterli olur herhalde. Filmler üzerine uzmanlaşmış bu ekip sağlam bir komedi anlayışına sahip ve her hafta yeni bölümlerini beklemenizi sağlayacak kadar da bağımlılık yapıcı. Epik sesli abiye hastayız. ■ EREN E.

user/screenjunkies



SIMONE GIERTZ

Birazdan atlayacağı koltuğu tutturamayacağını bildiğiniz bir kediyi izlemek gibi Simone'un icatlarını izlemek. Bir yandan ciddiyetine ve çabasına hayran oluyor, bir yandan ortaya çıkan sonuca gülüyorsunuz. Absürt "proce" ustası Simone bir süre sonra şaşırtıcılığını yitirse de özellikle eski çalışmaları birer klasik. ■ SERPİL

user/SimoneGiertz



DUDE PERFECT

Adrenalini fazla gelen bu beş yiğidimiz spor ve şamata adına ne varsa yapmaktan geri durmuyorlar. E bunu yaparken de hayli eğlendiriyorlar. ■ EREN E.

user/corycotton







Oyun eleştirmenliğinde gönlünüz varsa bu kanalı takip edebilirsiniz.



Ciddiyetle absürtlüğü bir arada bulabileceğiniz kanallardan Shoddy Cast.

MARK BROWN

Dergi genelindeki tüm yazarlara en çok sorulan şey herhalde nasıl oyun eleştirmeni olunacağı. Burada bolca oyun oynayıp bilmenin yanında iki temel şart olduğunu söylesem herhalde pek sevgili yazar arkadaşlarım bana karşı çıkmaz. Birincisi düzgün yazı yazabilmek ki bunu becermek farkınızı ortaya koymanızı sağlayacak olan esas şey değil. O şey ikinci şart, yani oyunlara yönelik eleştirel bir bakış açısı geliştirebilmek. Bunu yapmak da zaman zaman, bir oyunun ne amaçla tasarlandığını ve bu amacı ne derece yerine getirebildiğini anlamanızı sağlayan bir hissiyata sahip olmaktan geçiyor. İşte bu konuda sizi eğitecek, size farklı bakış açıları kazandırabilecek, belki eleştirmenlikten yapımcılığa zıplayabilmenizi bile sağlayabilecek formatta içerik üreten pek güzel bir kanal önereceğim size; Game Maker's Toolkit adlı video serisiyle Mark Brown. "Dark Souls'da Kolay Seviye Olmalı Mı?" veya "Hitman & Tekrar Sanatı" gibi başlıklarıyla çok spesifik ve doyurucu analizler barındıran bu kanalı mutlaka takip edin. ■ ONUR

youtube.com/user/McBacon1337

VSAUCE

Bahsedeceğim adam farklı bir tip keza ilk videolarına bakarsanız bunların oyunlarla ilgili eğlendirici bilgiler üzerine olduğunu göreceksiniz. Fakat şu anda kanalı kendi seçtiği ya da kullanıcılardan gelen ilginç soruları bilimsel olarak açıklamak üzerine kurulu... Cevapladığı sorular arasında; "Ay bir disko topu olsaydı onu nasıl görürdük?", "Bizim algıladığımız kırmızı ile diğer insanların gördükleri kırmızı aynı mı?", "Herkes aynı anda zıplasa Dünya'ya ne olurdu?" gibi kulağa saçma gelen ama açıklandığında "Yav adam doğru konuşuyor!" diyeceğiniz zengin bir içeriğe sahip. Kanalı çok tuttuğu için artık belgeseller de yapıyor; misal en son kendisini üç gün bir odaya kapattı çünkü kimse ile irtibata geçmeden geçirilebilecek üç gün beyne hasar verebilmek için tespit edilen minimum süreydi. Halen oyun ve komedi içeren videoları da var ama onları DONG adlı kanalında topluyor. Vsauce2 ve Vsauce3 adında, yetişemediği konular için aynı kalitede video çeken iki farklı Youtuber yardımcısı bile var. ■ NURETTİN

youtube.com/user/Vsauce

SHODDY CAST

Sarkastik bir sunumla yaptıkları ve oyunlardaki teknolojilerin gerçekte nasıl olabileceğini tartışan videoları epey güldüren bu arkadaşların baba RYO oyunları için yaptıkları lore serileri de hayli doyurucu ve bilgi dolu. Kaptırdınız mı bırakılmayan kanalın özellikle The TECH! serisi çok keyifli. ■ EREN E.

youtube.com/user/ShoddyCast

CINEMASSACRE

Cinemassacre bünyesinde Angry Video Game Nerd, Monster Madness, James & Mike Play gibi pek çok farklı programı barındıran bir kanal. Artık yaşayan bir efsane haline gelen AVGN James Rolfe önderliğinde ağırlıklı olarak oyunlara ve filmlere retro bir gözle yaklaşıyorlar ki mizah duyguları da hayli yüksek. En rezil retro oyunları, korku sineması klasiklerini, masaüstü kutu oyunlarını, Godzilla gibi ikonik sinema canavarlarını, Jackie Chan gibi aksiyon yıldızlarını ele alan, aynı koltukta yan yana oyun oynama videoları falan derken sizi en azından bir 20 sene öncesine götürecek bir zaman makinesi. ■ EMRE S.

youtube.com/user/JamesNintendoNerd

UWA GENROKU
OKU MACHI:
RYTELING
TH TIME
UMPS

ANIME EVERYDAY

Animeleri anlayamıyorum mu diyorsunuz? Olaylar size çok mu karışık geliyor? Bu karakterlerin gözleri neden mi büyük? Üzülmeyin, ilacınız burada. Kanalın bilgi ve yorum odaklı videoları pek çok bilindik animeyi teknik, felsefi ve içerik yönlerinden masaya yatırarak detaylı analizlerini yapıyor. Sezon animelerini listeledikleri videolar ise gayet yardımcı oluyor izlenecek serileri seçerken. Artık herkes Ghost in the Shell'i anlayacak. ■ EREN E.

youtube.com/user/AnimeEverydayYT

THE GREAT WAR

Pek neşeli bir teması olmadığını adından da anlamışsınızdır ama iş bilgi vermeye gelince inanılmaz başarılılar. The Great War, Birinci Dünya Savaşı'nın başlangıcından tam 100 yıl sonra ilk videosunu yayınlayan, savaşla ilgili her türlü bilgiyi vermeye adanmış bir kanal. Her hafta, bundan tam 100 yıl önce neler yaşandığını ayrıntılı bir biçimde, akıcı bir sunumla anlattıkları bir videonun yanı sıra, o dönemdeki ülkelerin ekonomik-siyasal durumları, kültürleri, komutanları ve günlük yaşama dair ekstralar da çekiyorlar. Üstelik tamamen tarafsız bir gözle, kaynaklarını belirterek anlatıyorlar bunları. Döneme ilgi duyanlar kesinlikle bakmalı. ■ TARIK

youtube.com/user/TheGreatWar

CINEMASINS

Film izlemekten ve mizahi eleştirilerden keyif alıyorsanız CinemaSins tam size göre. Yıllar önce 7-8 dakikalık videolarla başlayıp son zamanlarda ortalama 15 dakikalık videolar sunan CinemaSins bir film eleştirisi kanalı. Ancak bu eleştiriler bildiğiniz entelektüel yorumlardan oluşmuyor. Bir filmi alıp bazı sahnelerini kese kese bir özetini ya da 15 dakikalık fragmanını yapıyor ve bu kurguda yer alan sahnelerde filmlerin "günahlarını" buluyor. Çekim hataları, mantık hataları, çok kasılmış ürün yerleştirmeler, kötü oyunculuklar, başkası adına utandıran replikler... Tüm bunları mizahi üslubuyla anlatırken bir yandan kendi "günahlarını" da uydurup araya serpiştiriyor. Sevdiğiniz filmlerin bile yerden yere vurulduğunu izlemek epey keyifli. Üstelik 381 videoyu bulan "xxx filmle ilgili yanlış olan her şey" serisini izlemeye başladıktan sonra bir daha hiçbir filme aynı gözle bakamayacaksınız. İnsan ister istemez o "günahlara" takılır hale geliyor. Uyarmadı demeyin! ■ EGE

youtube.com/user/CinemaSins



LOWSPECGAMER

Nihayet birileri herkesin süpersonik sistemlere sahip olmadığını fark edip böyle bir kanal açmış, iyi de etmiş. Efendim bu arkadaşlar ilkel sistemlerde bile The Witcher 3 tarzı AAA oyunları çalıştırabilmeleriyle ünlüler. Elbette oyunların grafiklerini über düzeyde düşürüyorlar bunu yaparken ama taş devrinden kalma bilgisayarınızda GTA V oynayabiliyorsunuz sonuçta. nVidia serisi kartlar için olan videolar destek gelirse AMD serisi kartlar için de hazırlanacakmış. Vatana millete dev hizmet! ■ EREN E.

tinyurl.com/ogz-113-lowspecgamer

İTİRAF EDELİM, GEREKENDEN ÇOK DAHA FAZLA KULLANIYORUZ YOUTUBE'U. E BARİ BİR FAYDASI OLSUN!



ÇITIR ÇEREZ



TEAM COCO

Conan O'Brian'ı zaten biliyorsunuz, tamam. Ama hani yüz milyonda bir olsa Clueless Gamer serisini kaçırmış olmanız ihtimalini göze alamazdık. Conan'ın oyun konusundaki cehaletiyle komikliğinin muhteşem karışımını sunan Clueless Gamer'ı izlemeye Fallout 4 videosundan başlayın. ■ SERPİL

user/teamcoco



FBE

Hiç yaşlıların Marilyn Manson hakkında ne düşündüğünü merak ettiniz mi? Bu arkadaşlar etmiş ve her kuşaktan insanın rastgele konular hakkındaki tepkilerini serilere dönüştürmüş. Bölümleri hem çok komik, hem de çok duygusal. ■ EREN E.

user/TheFineBros



HOW IT'S MADE

Esasında bir belgesel serisi olan HiM, çikolatadan petrole sürüyle nesnenin nasıl yapıldığını 5 dakikada anlatan, yemek arası belgeseli tadında videolar paylaşıyor. ■ TARIK

tinyurl.com/ogz-113-howitsmade

MUTLAKA İZLEYİN

EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Denis Villeneuve
OYUNCULAR: Amy Adams, Jeremy Renner, Forest Whitaker
IMDb NOTU: 8,1



ARRIVAL

Birbirimizi anlamaya buradan başlayalım

Yaşadığınız yeri bir gün terk edeceksiniz. Evinizi, yerinizi, yurdunuzu, sevdiklerinizi. Ölüm hepimize bir bitiş gibi görünür ama aslında başka başlangıçlara ev sahipliği yapabilsin diye yaşamın geliştirdiği bir yöntemdir sadece. Biz insanlar hemen her şeyin arkasında bir öte anlam, bir yücelik aramakla ömürlerimizi tüketirken kâinatın kaotik ama tekrara dayalı çarkları da döner durur ve bizim toz zerresi hayatlarımız o mega-makinenin umurunda bile olmaz. Evrenin nakşında bıraktığımız hatıraların tümü geçicidir, dünyadaki geçmiş ve gelecek hayatların hiçbiri yaşanmamışçasına izsiz, yersiz yurtsuz ve tanımsız kalabiliriz gelecekte. Peki, o zaman neden yaşıyoruz?

Benim buna cevabım hayatımızın içinde olduğu döngüyü görmek, sevmek, izler bırakmak ve vakti geldiğinde dünyanın özütüne geri dönmek için olabilir. *Arrival* da böyle başlangıçlar ve sonlar hakkında bir film. Ömrümüzde neler olacağını bilsek, yaşadıklarımızı yine de yaşar mıydık? Aynı seçimleri yapıp yine aynı üzüntü ve sevinçleri yaşar mıydık? Kolay kolay evet denilemeyecek bu sorulara karşı içimizdeki cesaretten başka dayanağımız olmadığı gibi bilinmeyene karşı olan korku ve merakımız da bizi iki yandan çekecektir. Bu ortada kalmışlık hissi tam da filmin başlarında Louise'in yaşadığı şaşkınlığa denk düşer. Sonuçta her gün dünyanın çeşitli bölgelerine inmiş 250 metrelik uzaylı gemilerine girmiyorsunuz onlarla iletişim kurmaya çalışan bir dil bilimci olarak. Kim olsa afallar. Esas mücadeleyse o ilk şaşkınlık geçtikten sonra, hayat çözülmesi gereken problemleriyle üzerinize çullandıktan sonra başlar. İletişim çağında iletişim kuramayan insanlar olarak halimizi Babil Kulesi'ni inşa edenlere çok benzetiyorum. Bunca kültür, bunca birikim birbirini anlamayan kitleler arasında solup giderken tüm insanlığı ortak çatı altında toplamak için ancak böylesi devasa bir şey olmalı gerçekten de belki. Belki de evrenin sırrı Louise ve Ian'ın arasındaki o sessiz sakin anlardadır, kim bilir? Tüm bu sorular ve daha fazlası filmi izlerken beynime üşüşmekten geri durmadılar ve yarattıkları kakofoniyi kelimelere dökebilmek ancak böyle daldan doruktan bir yazıyla mümkündü. Zira efektleri, oyunculukları iyiydi gibi sığ yorumlarla bu sayfayı doldurmak filme hakaret gibi geliyor bana. Çünkü *Arrival* bir filmin beni etkileyebileceğini sandığım çıtanın çok yukarılarında veya çok derinlerde bir noktayı etkiledi içimde. Uzaylıların kaligrafik alfabesi gibi muğlak, onların haşmetli sesleri kadar korkunç bir yeri vurdu, ama oradan kan akmadı. Aksine evreni algılayışıma bir katkı yaptı, ruhuma derin bir çentik atıp gözümü çok farklı şeylere yöneltmeme sebep olan çağrışımlar buldum içinde. Umarım size de aynı etkiyi yapar izlediğinizde. Zira kendisi gerçekten yeni bir şey, bilimkurguda ileriye atılmış bir adım.

O yüzden anıların küçük görüntü kırıntıları arasında dolaşan beynimizi biraz daha zorlayalım, bir sesin, bir kokunun peşinden gidip hiç olmamış şeyleri hatırlayalım istiyorum beraber. Veya yalnızken. Çünkü yaşamak bunu gerektirir.

EDİTÖRÜN NOTU: Başyapıt. Net. Uzun yıllar sonra kendinize sorun "Dünyayı daha iyi hale getirmek için ne yaptım?" diye. Denis Villeneuve bu filmi yapmış misal. ★★★★★



ÇEVİRMENİN GÖZÜNDEN

Geliş'in uyarlandığı "Hayatının Hikâyesi" adlı öykünün çevirisini tamamladığımda, aklıma gelen ilk soru şuydu: "Bunu sinemaya nasıl uyarlayacaklar?" Çünkü asıl öykü filmden bile daha ağır bir tempoda ilerliyor ve bol miktarda dilbilimsel terim içeriyor. Logogramlar, ideogramlar, semagramlar, semasiografik ve glottografik yazma sistemleri, asgari zaman ilkeleri... çeviri sırasında uğraştığım bilimsel terimlerin haddi hesabı yoktu. Peki, nasıl olacaktı bu iş? Cevabı basitmiş meğer: Ian'a (ya da kitaptaki adıyla Gary'ye) hepsini hızlıca özet geçtirmek, sonra da işin içine kitapta olmayan pek çok gerilimli sahne katmak. Eh, şikâyet ettiğimi söyleyemem, böylesi daha izlenesi olmuş. Ama filmin ana fikrini ve Ian/Gary'nin olaydaki rolünü daha iyi anlamak isteyenler öyküyü mutlaka okumalı. **M. İHSAN**

YÖNETMEN: J. A. Bayona **OYUNCULAR:** Lewis MacDougall, Sigourney Weaver, Liam Neeson **IMDb PUANI:** 7,6





A MONSTER CALLS

Bazı eserler vardır, sizi önce çiğner, sonra tükürür atar. Böğrünüzü tekmeler, nefes alamazsınız. *Canavarın Çağrısı* tam olarak böyle bir eser ve filmi de onun başarılı bir uyarlaması.

Connor, kanser nedeniyle hayatla bağı giderek kopan ama oğluyla olan güzel anlarını terk etmeyen annesine bakan bir oğlan. İçine kapandığı bu dönemde herkes tarafından o kadar çok görmezden geliniyor ki delirmek üzere. Herkes anlayışlı ama Connor'ın istediği bu değil. O, haykırmak, yıkıp dökmek ve fark edilmek istiyor. Bu sırada her gece aynı kâbusu görüyor. Her gece aynı canavar annesini ondan ayırıyor. Sonra bir gece, gerçekten bir canavar geliyor onu ziyarete. Ama hayır, kendisinin de kafa tutacağı üzere, gelen onun kâbusu değil. Gelen, kadim bir porsuk ağacının ta kendisi. Liam Neeson'ın sesiyle can bulan canavar, ona her biri birbirinden ters köşe olan 3 hikâye anlatacak ve en sonunda da Connor ona kendisininkini aktaracak.

2016'nın sonlarında yıla damgasını vuran, sinematik bir lezzetti o. Hikâyelerin vahşi gücüne dair muazzam bir yapıttı. ■ HAZAL

EDİTÖRÜN NOTU: Hem izlemeden, hem de okumadan ölmeyin. ★★★★★

YÖNETMEN: Mel Gibson **OYUNCULAR:** Andrew Garfield, Sam Worthington, Hugo Weaving, Vince Vaughn **IMDb NOTU:** 8,3

HACKSAW RIDGE

Hacksaw Ridge, eline silah bile almadan onur madalyası kazanan vicdani retçi Desmond Doss'u gerçek öyküsünü ele alıyor. Filmin oldukça sempatik ilk yarısı hümanist sayılabilecek mesajlar içerirken, bir anda "kaka Japonlar, kahraman Johnny'ler" temalı militarist ikinci yarısıyla tam ters yöne ilerleyerek kafayı karıştırıyor. Finalde olayların kutsal değerlerle bağdaşan simgelere gelip bağlanması da üzerine bolca "yemişim hümanizmi, din daha tatlı" sosu sıkıyor ve izleyici olarak kafanız iyice allak bullak oluyor. Korkunç savaş sahneleri, başarılı oyunculukları ve dini değil insani açıdan yaklaşsa aslında hoş olabilecek mesajıyla Hacksaw Ridge, oldukça ortacı bir film olmuş. Gene de olayın gerçekliği sebebiyle etkileyici bir tarafı olduğunu kabul etmek zorundayım. Türün meraklılarının bakmasında fayda var, sadece biraz abartılmış o kadar. ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: Dindar, hümanist ve militarist görüşlü (!?) bir film izlemek her zaman nasip olmuyor. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Scott Derrickson **OYUNCULAR:** Benedict Cumberbatch, Tilda Swinton, Mads Mikkelsen, Pelerin **IMDB NOTU:** 7,8

DOCTOR STRANGE



Çizgi roman evrenlerine ilgisi yüksek arkadaşların belki daha farklı ve muhtemelen daha altı dolu yorumları olabilir ama siz de benim gibi Marvel'ı yalnızca sinematik evrenden takip ediyorsanız yine süper bir filmle karşı karşıyasınız demektir.

Bir kere bu insanlar oyuncu seçimi konusunda cidden artık uzmanlaştılar. Adını yanlış yazarsam kusura bakmasın, Venedik Cucumberback role öyle güzel oturmuş ki hemen tek filmin ardından bile bu role daha çok yakışacak birini hayal edemiyorum. **Tilda Swinton**'ın canlandırdığı The Ancient One da özellikle klas olmuş bu arada. MCU'da Loki'den beri sağlam bir düşman yazılamamış olduğunu düşünüyorum ve ne yazık ki bu Doctor Strange için de bu geçerli ama **Mads Mikkelsen**'in kendine has müthiş oyunculuğu yine de karakteri kurtarmaya yetiyor denebilir. Tabii Doctor Strange'in en tuhaf Marvel filmi olduğunu da not etmek gerek. Paralel boyutlar, zaman-mekân eğip bükme falan filan derken iki göz bebeğinizin farklı hareket edeceği bir görsellik sunuyor film. Marvel bu görselliği tasarlayan tasarımcılara beşer aylık Miami tatili hediye etmediyse ayıp etmiştir. Ama işi tasarlayarak bırakmamışlar elbet, bu kafa-göz pönçürten görsellik üzerine bir de süper akıcı aksiyon dayamışlar.

Neyse, sonuç olarak MCU'nun önceki filmlerinden çok çok farklı ve MCU'nun geleceğini önemli ölçüde şekillendirecek, kendi içinde de son derece sürükleyici ve özellikle görsel olarak hayran bırakıcı bir film var elimizde. Özellikle Thor: Ragnarök öncesi seyretmemek olmaz. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Hem MCU için çok önemli, hem de kendi içinde yağ gibi akıyor. Görsellik ve oyunculuklar için bile izlenir. ★★★★☆

YÖNETMEN: Kenneth Lonergan **OYUNCULAR:** Casey Affleck, Michelle Williams, Kyle Chandler **IMDb NOTU:** 8,1



MANCHESTER BY THE SEA

Affleck'lerden pek haz etmeyen biriyim. Ben Affleck'i Kevin Smith işlerinde severdim ama sonra *Town* ya da *ARGO* maalesef gözümü boyamadı benim. Önce Jimmy Kimmel projeleri, sonra da Frank Miller'ın Batman'i olabilmesi sebebiyle anca ısındım kendisine. Ama buradaki mesele Casey, yani küçük Affleck. Kendisi üzerindeki genel kanı yaşam enerjisi çalma konusunda uzman bir oyuncu olması. Kendisini bulaşık yıkamak kadar sevmiyorum ve hatır gönül için birtakım projelerde yer aldığını düşünüyorum ama Kenneth Lonergan nasıl bir yönetmenlik yaptıysa ufaklığı resmen adam etmiş. En iyi Erkek Oyuncu Oscar'ını bile alan Casey'nin oyunculuğu şaşırtıcı derecede iyiyken yönetmenlik ve anlatım tarzı filmi alıp götürüyor. *Gangs of New York* gibi bir efsanenin yazarlarından olan Kenneth Lonergan'ın üçüncü yönetmenliği olan *Manchester by the Sea*, ölen abisinin oğluna bakmak zorunda kalan bir adamın hikâyesini olabildiğince gerçekçi ve içten anlatıyor ki filmi izledim deyip de gözü dolmayan bir bireye henüz rastlamadım. ■ **EMRE K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Son dönemlerde izlediğiniz en dürüst, en gerçek film olabilir. Bu arada Casey Affleck'i hâlâ sevmiyorum.

★★★★☆

YÖNETMEN: Colm McCarthy **OYUNCULAR:** Gemma Arterton, Glenn Close, Dominique Tipper **IMDb PUANI:** 6,8

THE EAGLE HUNTRESS

Artık hobi mi desem, meslek mi desem bilemedim ama dünya üzerinde bilmediğimiz ya da bitti sandığımız binlerce önemli aktivite oluyor. Kartal Avcılığı da bunlardan biri. Disney'in *Mulan*'ından hatırımda kalan kötü karakter Shan Yu'nun kartalı vardı ve evcil hayvan olarak tasarlanmıştı. Ama bu kez kahramanımız iyi, güçlü bir küçük kız. Yıllardır süren aile geleneklerinin devam etmesi için çocukluğu boyunca kartal avcılığı üzerine eğitim gören 13 yaşındaki Aisholpan Nurgaiv'in gerçek hikâyesi son zamanlarda izlediğim en keyifli belgesel olabilir. Ailenin uzun zaman sonra ilk kadın kartal avcısı olan Aisholpan, küçük yaşına rağmen hepimizden cesur ve güçlü bir karaktere sahip. İzlerken çok kasarak hayatınızı bile sorgulama ihtimaliniz olan *The Eagle Huntress*, farklı Türk kültürlerini ve yaşam şartlarını tertemiz anlatımıyla bizlere aktarıyor. Anlatım demişken belgeselde anlatıcımız *The Force Awakens*'ın Rey'i Daisy Ridley. ■ **EMRE K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Tam Disney animasyonu olacak hikâyeymiş diyecektim ki Disney birtakım film girişimlerine başlamış bile.

★★★★☆



YÖNETMEN: Remi Chaye **SESLENDİRENLER:** Christa Theret, Feodor Atkin, Loic Houdre, Remi Caillebot **IMDb NOTU:** 7,4



THE MONSTER

Şimdi, filmimizin türü drama/korku. İlk duyduğumda "Nasıl oluyor acaba?" diye beni düşünmeye sevk etti keza benzer başka bir örnek aklıma gelmedi. *The Monster*'in drama kısmı kısaca; Kathy (anne) ve Lizzy (kız) arasındaki didişme üzerine odaklı iken, korku kısmıysa yolda geçirdikleri bir kaza sonucu koca dişli, Doom yaratıklarına benzeyen bir canavara karşı mücadelelerini konu alıyor. Filmin ilk 30 dakikasında zerre korku öğesi yok, anası kızına "FUCK YOU!" diye bağırıyor kızı da karşılık olarak "HATE YOU!" diye misilleme yapıyor. Ananın alkol problemi var, ağzıyla içmiyor çünkü... Bu yüzden kızını artık komple babasına havale etmek için arabayla yolculuğa çıkıyorlar, yolda bir kurda çarpmaları sonucu kuş uçmaz kervan geçmez bir noktada mahsur kalıyorlar. Anlatmaya doyamayacağım saçmalıklar silsilesi de bundan sonra başlıyor. Tam gerilmeye başladığınız anda araya sokulan zoraki ve kötü uyarlanmış drama sahneleri Senaryo Yazarlığı bölümünden yeni mezun olmuş bir gencin elinden çıkmışa benziyor. Hayatımın bir buçuk saatini boşuna harcadım siz harcamayın diye. ■ **NURETTİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Mezarlık önünden yürüyün, daha çok ürkersiniz.

★☆☆☆☆





ANDRZEJ SAPKOWSKI

THE WITCHER: SON DİLEK

Efsane serinin efsane başlangıcı

Sonunda! Yıllarca bekledikten sonra The Witcher serisinin ilk kitabı nihayet Türkçe! Sapkowski'nin 90'larda kaleme aldığı ve Geralt'ın ilk kez ortaya çıktığı macerayı da içeren bu öykü derlemesinde Dandelion, Yennefer, Kral Foltest gibi tanıdık yüzleri görecek, ak saçlı kahramanımızın onlarla nasıl tanıştığını okuyacaksınız.

Kendinizi kâh Pamuk Prenses, Güzel ve Çirkin gibi masalların ustaca çarpıtılmış hâlini okurken, kâh Geralt'ın oyunlara ne kadar sadık aktarıldığına hayret ederken bulacaksınız. Yeri gelecek, oyunlardan bildiğiniz bazı şeylerin ilk kez ortaya çıkışına şahit olacaksınız ki o anları daha tatlı kılıyor bu. Örneğin ilk oyunun açılış videosundaki unutulmaz striga savaşı, ya da Geralt'a neden Blaviken Kasabı dendiği gibi... Biliyorum, orijinal olmasına rağmen bu kapağı sevmediniz. Ama emin olun, kitabı elinize aldığınızda çok daha iyi görünüyor. Neden Lehçeden değil de Almancadan çevrildiğine dairse oldukça bilgilendirici ve yüreklere su serpen bir önsöz var en başta. Onu mutlaka okuyun derim. Ve inanın sayfaları çevirip de Geralt'la birlikte serüvenlere atıldığınız anda bunların hiç önemi kalmıyor. Kitap o kadar muazzam çünkü. Bilhassa da sıkı bir The Witcher hayranıysanız... ■ M. İHSAN

EDİTÖRÜN NOTU: Geralt'ın ortaya çıkışını görmek ve Witcher dünyasını daha yakından tanımak için eşsiz bir fırsat. ★★★★☆

SEMİH ERDOĞAN

GÖK GÜRÜLTÜSÜ GETİREN

Kitap almak için gittiğim herhangi bir kitapçıda ilk önce çizgi roman, daha sonrada fantastik edebiyat ve bilimkurgulara bakarım (tabii mağazada yeteri kadar Oyungezer olduğundan emin olduktan sonra :)) Bu ilgimizi çeken ince, eksik, memlekette az ilgi gören büyülü raflara yeni bir kitap daha eklendi: Şargad serisinin ilk kitabı olan Gök Gürültüsü Getiren. Çizgi roman ve film senaryolarıyla yazım hayatına başlayıp Şargad Destanı ile ilk eserine kavuşan Semih Erdoğan'ın ince elenmiş, her satırındaki emeği hissettiğiniz romanı bizlere yepyeni bir fantastik Doğu evreni sunuyor. Mezopotamya mitolojisinden temellerini alan evrende, Makalaki (kaplan adam) diyarında Rang Baru isimli bir insan yavrusu ile tanışıp, birlikte Şargad evrenini keşfediyoruz. Özenle hazırlanmış bu kurguda yazacak, anlatılacak daha çok hikâye var, şimdilik 9 kitap olması planlanıyor roman serisinin. Muhtemel zorlukları aşması temennisiyle serinin daha fazla kitabını kitapçılarda görmek bizleri çok mutlu edecek. ■ EMRE K.



EDİTÖRÜN NOTU: Semih Erdoğan'ın çok geniş bir evren kurgulamaya kararlı olduğunu hissettiren, sağlam bir giriş kitabı. Ülkemiz yazarlarından böyle iddialı atılımlar görmek çok güzel bir duygu. ★★★☆☆





İBRAHİM HAKKI GÜNDOĞDU

BOZKIRIN SON ATLISI TİMUR

Bozkırdan tarih sayfalarına at sürenler

14. yüzyıla damgasını vurmuş büyük hükümdar Timur ile ilgili, değişik bir kurgu ve üslupla yazılmış bir tarihi romandan söz edeceğim bu ay. Cengiz Han tarafından sağlanmış, onlarca farklı kabileden oluşan Türk - Moğol birliği bozulup dağılmıştır. Timur'sa henüz on altı - on yedi yaşlarındayken, zalimlere karşı savaşmaya ve geniş topraklarda dağınık vaziyette yaşayan Türk boylarını yeniden bir araya getirmeye yemin etmiştir. Büyük Hakanın kişiliğini yansıtan sert ve keskin cümleler eşliğinde dinliyoruz bu destansı mücadeleyi. 550 sayfalık epik anlatı 1405 yılında, Timur son günlerini yaşarken başlar, zorlu ideallerin peşinde verdiği diplomatik ve askeri çarpışmalarda elde ettiği başarıların perde arkasını Timur'un ağzından nakleder bize. Bir karıncanın bir insanın hayatını nasıl kurtardığını ve o insanın da tarihte ne kadar önemli, kalıcı izler bıraktığını görmek için bile okunabilir bu değişik roman. "Ben Timur! Beni ölüm döşeğinde zannediyorlar, halbuki ben ömür beşiğindeyim!" ■ NOYAN

JOSEPH HELLER

MADDE 22

Tam güleceğim, bir sorgulama geliyor

50. yıl özel baskısıyla yeniden raflara gelen Madde 22, ironi ve savaş karşıtlığının en önde gelen eserlerinden biri. II. Dünya Savaşı'nın en civcivli zamanında, adı sanı bilinmeyen bir adada, her rütbeden kafayı sıyırmış (mı?) askerin ve hiç yaşamamış ölülerin arasındayız. Savaş pilotu Yossarian artık tehlikeli uçuşları yapmak istemediğinde Madde 22'ye takılacaktır. Yani, "Eğer biri tehlikeli savaş uçuşlarını yapmaya gönüllüyse aklını kaybettiği düşünülür ama görevlere katılmak istemediğini belirten resmi bir başvuruda bulunursa delirmediği ortaya çıkar ve böylece görevine devam etmek zorunda kalır." Doğrusal olmayan, absürt komedi tadında bir hicivle savaşın "manasızlığı" anlatılıyor bu kitapta. ■ HAZAL



EMRE KARAOĞLU

YARATICILAR: Berkun Oya, Seren Yüce **OYUNCULAR:** Haluk Bilginer, Nur Sürer, Okan Yalabık, Ali Atay
IMDb PUANI: 9.5

MASUM

"Hiçbirimiz değiliz" demek fazla iddialı olur ama yine de...

Türk dizileri hakkında genel görüşüm; iyi işler de var ama çok uzun olanları pek de iyi çıkmıyor. Aşağı yukarı zaman derdi olan her izleyiciyle aynı düşünceye sahip olduğumu düşünüyorum. Çocukluğum dışında oturup bir sezon Türk dizisi izlemişliğim yoktur maalesef. Merak ettiklerim oldu ama merakım hayranlığa hiç dönüşmedi. Bunun dışında sağlam bir Türk festival filmi takipçisiyimdir. Bu sebeple *Masum* benim için sekiz bölümlük bir festival filmi niteliği taşıyor. Neyse konuya döneyim, Netflix Türkiye'ye açıldığında kafamdaki ilk soru "Acaba yerli projeler olacak mı?" oldu. Bu soruya üstü kapalı bir şekilde "inşallah canım ya" kılıklı bir cevap aldık. Düşününce çok iyi yönetmenler ve yazarların olduğu bağımsız Türk sineması kalitesinde dizi görmek "bizim de hakkımız yahu" derken BluTV ve *Masum* ortaya çıktı. O kadar yönetmen ve yazarın dijital platform dizisi yapabileceğini düşünürken Seren Yüce ve Berkun Oya'nın bir araya geleceği hiç aklıma gelmemişti. Yüce'nin Çoğunluk adlı filmi en sevdiğim Türk filmlerinden biri olması sebebiyle bu proje beni epey heyecanlandırmıştı. Berkun Oya'nın *Bayrak* isimli tiyatro oyunundan uyarladığı senaryosu ve Seren Yüce'nin inanılmaz doğal anlatımı birleşince haliyle insanın kanı kaynıyor.

Masum, bir avuç "masum" insanın hikâyesi aslında. Olayda kim masum kim değil diye düşünürken bazen kendinizden bile şüpheleniyorsunuz. Her karakterin kendi sorunları ve iyi yazılmış arka planları var. Bu sebeple her karaktere hızlıca ısınıyoruz. Daha çok durumlara yönelmeyi seçen polisiye dizimiz bizlere sekiz bölümde bütün olayı anlatıyor ve her bölümün tadı damağımızda kalıyor. Amerikan dizilerinden hiçbir eksiği olmayan *Masum*, benim için bir *True Detective*, bir *Fargo* kalitesinde.

Diziyi izlemeye başlarken merak ettiğim iki şey vardı. Bunlardan biri açılış sekansı, diğeri de figüran kalitesi (çok fanboyluk gibi gelebilir ama Yüce ve Oya'nın ortaklığında gerçekten kötü bir iş beklemediğim için detaylara yönelmiş durumdayım). Açılış sekansı gerçekten başarılı. David Lynch'in *Lost Highway*'i tadında, Selda Bağcan'lı, HBO jeneriklerini aratmayacak kalitede özenle yapılmış. Figüranlar da benim Türk dizi ve filmlerindeki en büyük sıkıntılarımdan biri ama Seren Yüce bunu da çözmüş gibi duruyor. Bütün bölümleri biten *Masum*'u BluTV üzerinden izlemeniz ve izledikten sonra bu tarz oluşumlara destek olursak nasıl projeler izleme imkânımız olacağını görmeniz mümkün. *Masum*'un bence bu kulvardaki en büyük rolüyse doğru insanlara doğru kaynaklar sunulduğunda çıkacak işin kalitesinin hastası olduğumuz yabancı dizilerden aşağı kalmıyor oluşunu göstermek.

EDİTÖRÜN NOTU: Artık gururlu bir şekilde izlediğinizi söyleyebileceğiniz, oturup üzerine teori kasabileceğiniz bir Türk dizisi var desem çok mu şey olur? ★★★★★

BLUTV'DE BAŞKA NELER VAR?



TÜRK YAPIMI DİZİLER
Kaygısızlar'dan Ruhsar'a birçok eski Türk dizisine ulaşabildiğimiz BluTV'ye ikinci özel yapımı olan Sahipli isimli yeni bir Türk korku dizisi geliyor. Musallat ve Siccin adlı korku filmlerinin yönetmeni Alper Mestçi'nin yeni dizisi olan Sahipli, aşkın tanımını bizleri korkutarak yapacak.



YABANCI DİZİLER
Shameless, the Big Bang Theory ve Gotham gibi devam eden dizileri bünyesinde barındıran BluTV'nin şimdilik en dikkat çeken ve kendine özel serileri HBO'dan Jude Law'lı the Young Pope, Sundance Tv'den ödüllü Alman dizisi Deutschland 83 ve Daisy Goodwin'den Victoria.



BAĞIMSIZ TÜRK SİNEMASI
Birçok yerli ve Yabancı film var BluTV'de ama beni en çok heyecanlandıran filmler sinemada ve raflarda ulaşması zor olan bağımsız Türk filmleri. Sivas, Yozgat Blues, Mustang ve Abluka gibi birçok ödüllü festival filmine yüksek çözünürlükle ulaşma şansı bulduğumuz portala yeni gelecek bağımsızlar için de umutlarımız epey yüksek seyrediyor.

YARATICILAR: Noah Hawley **OYUNCULAR:** Dan Stevens, Aubrey Plaza, Jean Smart
IMDB PUANI: 8.9 **YAYINLANDIĞI KANAL:** FX



LEGION

Artık ana akım süper kahraman filmleri ve dizileri peş peşe paldır küldür çıkar olduğundan, bu yapımları birbirinden ayrıştıracak tema ve konseptlerin gerekliliği günbegün daha da belirginleşiyor. Tekdüze kötülere sahip, standart formül üzerinden ilerleyen filmler arttıkça, yapımcıların piyasayı renklendirmek adına daha niş serilere ve daha niş karakterlere el atmak zorunda kalacağı bir gün geleceğini elbet biliyorduk. DC elindeki muhteşem Vertigo markalarından rezil etmemeyi başarabildiği ilk seri olan *Preacher*'ı ortaya attığında o günün şafağı sökmüştü. Şimdi *Legion* ile güneşin de yükselmeye başladığının haberini vermekten mutluluk duyuyorum!

X-Men'in pek sevgili keltoşu Charles Xavier'ın, rahatsız oğlu olan Legion, belirsiz sayıda, her biri farklı birer güce sahip kişiliğe sahip, Omega seviyesinin ötesinde bir mutant. Karşılaştığı kişilerin karakterlerini emip onlar üzerinde farklı güçler manifest etmek gibi de bir olayı var. Halihazırda çok çok ilginç olan bu konsept, *Fargo* gibi efsane bir dizinin altına imzasını atan yapımcı Noah Hawley işin içine girince kaşların iyice kalkmasına sebep oldu. Dizinin ilk iki bölümünü izleyip yazdığım şu yazıda diyeceğim odur ki, o kaşlar bir süre inmeyecek.

Gördüğüm kısmından *Legion*'a bir not vermem pek mümkün değil. Çünkü dizi gayet "high concept" başlayıp devam etti izlediğim yere kadar ve şimdiye dek gördüğüm parçası en bol kurgulardan birine sahip. Zaten ana karakterin şizofren olması yüzünden gördüğümüz hiçbir şeyden emin olamıyoruz ama sanki şu an anlamsız gelen gazilyon detaydan her birinin bir yere oturacağı hissiyatından da mahrum kalmıyoruz. Şunu da övebilirim; oyunculuklar, renk palet(ler)i ve sahne geçişleriyle birleşince diziye cidden eşsiz bir ton kazandırıyor. ■ **EMRE K.**

EDİTÖRÜN NOTU: An itibariyle zorunluluktan not veriyorum ama içimden bir ses, bittiğinde Legion'ı epey konuşuyor olacağımızı söylüyor. ★★★★☆

YARATICILAR: David E. Kelley **OYUNCULAR:** Reese Witherspoon, Nicole Kidman, Alexander Skarsgård, Laura Dern **YAYINLANDIĞI KANAL:** HBO **IMDb PUANI:** 8,5

YENİ DİZİ



BIG LITTLE LIES

İzlemeye başlarken ne bekleyeceğinizi pek bilemediğiniz dizilerden *Big Little Lies*. Hatta kadrosu bu kadar iddialı olmasa radarımdan kolaylıkla uçup gidebilecek de bir seri kendisi, lakin **Nicole Kidman** gibi bir oyuncunun kitabını okuduktan 48 saat sonra haklarını alıp yapımcılığına soyunduğu bir projeden söz ediyoruz burada. Eh beklentiler de buna göre şekilleniyor tabii. Efendim henüz ilk bölümü izleyip yazdığım bu incelemede çok net söylemlerim olmayacak fakat henüz kimin kimi öldürdüğünü bilmediğimiz bir cinayet ve bununla alakalı olan flashback sahnelerden oluşuyor dizimiz ve özellikle çocuklu kadınların sorunlarına ve sosyal ayrımcılığa eğiliyor. Erkekler şimdilik 2. planda gözükse de özellikle Alexander Skarsgard'ın oynadığı yüzeyde şefkatli görünen ama ev içi şiddete fazlasıyla meyilli baba karakterinin ileriki bölümlerde büyük bir rolü olacağı şüphesiz. Ama ben esas neyi sevdim biliyor musunuz? Karakterlerin yazımı ve kurulan çatışmalar yavaş ilerleyen seriyi gayet ilgi çekici hale getirmiş. Huzurlu ve sakin görünen bu sahil kasabasının bağırsaklarına deştikçe pislikler de bir bir ortaya dökülecektir diye tahmin ediyorum.

7 bölümlük bu HBO mini-serisi göz alıcı kadrosu ve sağlam performanslarıyla konu çok sizlik olmasa bile kendini izletmeyi başarıyor, sadece pek genç bir kitle için olmadığını söylemeliyim. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Tek bölümden kesin bir yargıya varmak zor olsa da, sezonun en sağlam dramalarından biriyle karşı karşıya olma ihtimalimiz hiç az değil. ★★★☆☆

HABER

KEVIN SMITH'TEN SPAWN YAN DİZİSİ

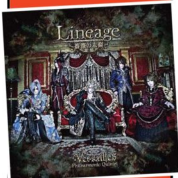


Yıllar geçse de gündemden düşmeyen bir karakter Spawn ve her ne kadar Todd McFarlane yeni bir live-action filmi çıkarmak için pek gayret sarf etmiyor olsa da o evrenden 2 karakter için TV yolu göründü gibi. Spawn'ın güvendiği nadir insanlardan olan Sam ve Twitch dedektif ikilisinden bahsediyorum tabii ki. Güzide insan Kevin Smith'in önderliğinde ve BBC America için yapımı süren seri, ikilinin paranormal ve gizemli olayları araştırması üzerine kurulacak ve karanlık olduğu kadar eğlence faktörünü de es geçmeyecek. Ve eğer dizi tutarsa McFarlane'ın yeni bir Spawn çıkarması için yapımcıların kapısını çalması da daha kolay olacak. Bekliyoruz merakla.

ABRAMS VE KING'DEN CASTLE ROCK GELİYOR



Bak bu ilginç işte! Hulu'nun J.J. Abrams yapımcılığında duyurulan yeni dizisi Castle Rock, Stephen King'in romanlarındaki karakterlerin bir arada olduğu hayali bir kasabada geçecek. İçinde O, Kujo hatta Esaretin Bedeli'nden izler göreceğiz. Her sezonunda farklı karakter ve öykülerin izini sürecek olan yapımın ilk on bölümü için çalışmalara başlanmış. Heyecanlandık.



VERSAILLES LINEAGE

Bir makine düşünün ki her parçası birbirinden müthiş ve birlikte de gayet güzel bir uyumları var. Versailles da işte böyle mükemmel elemanlardan kurulu bir Japon Power Metal grubu. 5 yıllık bir ara vermişlerdi sanatlarına ama şimdi Lineage ile tekrar karşımızdalar. Fakat mükemmel makinenin ürünleri de birbirine benzer olduğu için özellikle 3. albümden sonraki parçaları da gitgide birbirine benzer olmaya başlamıştı, belki de bu yüzden bir araya ihtiyaç duydular, bilemiyorum. O boşlukta vokal Kamijo ve gitarist Hizaki'nin ayrı ayrı yaptıkları projelerden hissedilen genel yumuşama ve pop-metal diyebileceğim türe kayış bu uzunçalarda da kendini göstermiş maalesef. Lineage ve Marionette dışında eskinin sert ve daha incelikli şarkılarını anımsatan bir parça yok burada ve bu da beni üzdü açıkçası. Umutlar yeni albüme kaldı bakalım ama bu makine tarzı üretimle biraz zor be güzel abilerim, azcık daha duygu lütfen. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Nerede Lyrical Sympathy'nin hissi, nerede bu albümün mekanik tınıları. Grup 10 yıl evvel daha sağlamdı. ★★☆☆☆





GEVENDE KIRINARDI

Gevende, *Live at St. Antuan* ve *Monochroma OST* albümlerini saymazsak, altı senelik bir aradan sonra *Kırınardı*'yla kulaklarımızın pasını silmek için döndü. Albümün ana fikri çokça bahsedildiği gibi Dostoyevski'nin "Bir şehrin mutluluğu, bir çocuğun her gün işkence görmesine bağlı olsaydı, ahalinin tepkisi ne olurdu?" sorusundan besleniyor. Grubun kimi zaman kasvetli, kimi zaman epey enerjik ve neşe saçan inişli çıkışlı tarzı bu albüme de yayılmış. Omelas'la hızlı ama bir tutam elemli başlayıp, sonrasında gerek tempo gerekse de dürttüğü duygular bakımından daha bir değişken ilerliyor. Özellikle çalışmaya ismini veren Kırınardı ve büyülü cıbırca vokallerin bu albümdeki tek istisnası olan Ağlaya Ağlaya çok hoşuma gitti. Domino ve Vertigo'yla da baştaki uçarılığa tekrar değen kararlı bir final yapılmış.

Gevende kendini özletmiş. Gene de grubun, hüznü ve karanlığı tınılarına daha keskin şekilde taşıdığı işlerini daha çok beğeniyorum ben. O bakımdan bir önceki albüm kesinlikle değil, ama yine çok iyi. ■ **İHSAN A.**

EDİTÖRÜN NOTU: Gevende'yle başka dünyalara müzikal yolcuğumuz kesintisiz sürüyor.
★★★★☆



THE AWAY DAYS DREAMED AT DAWN

Türk indie-pop alemlerinde adı epeydir anılan ve namı yurtdışına uzanan güzide grubumuz The Away Days'in son albümü *Dreamed at Dawn*'ı dinlemek bende beklenmedik bir huzur ve "melodik gevşeyiş" dediğim ruh halini yaratmayı başardı. Bu kadarı da yeterliydi zaten. Downtown'la başlayıp elinizden kaçıp gidecekmiş gibi gelen müzik, aksine sizi astral bağlar ve uçuşan gitarlarıyla sarıp sarmalayıp uzayın sonsuz boşluğundan İstanbul'un karman çorman sokaklarına kadar gezdirip evinize geri getiriyor. World Horizon bu günlerde doğru yerdeyseniz sık duyacağınız parçalar arasında olsa da şahsen Less is More, White Whale, Dream of How gibi parçaların da aklınızda yer edeceğini düşünüyorum. Gece şafağa yol verirken o ara zamanın büyülü atmosferine yolculuk etmeyi özlediyseniz böyle buyurun. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Kendinizi boşluğa bırakıp düşmek hiç bu kadar huzurlu olmamıştı.
★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

SCUM'S WISH

Romantizmin karanlık tarafı

Açık konuşayım: Yıllardır bir animeyi bu kadar çok sevmemiştim, her saniyesinden bu kadar büyük keyif almamıştım...

O kadar içten, o kadar derin, o kadar romantik ve aynı zamanda o kadar "yanlış" ve "kötü" bir anime ki *Scum's Wish*...

Şöyle bir aşk dörtgeni üzerine kuruluyor en başta seri: Başkarakterimiz Hanabi öğretmenine âşık, bu öğretmen başka bir öğretmene âşık, o başka öğretmene de Mugi isminde bir oğlan âşık. Bu ikilinin öğretmenlerine olan platonik aşkları birbirlerine yakınlaşmalarına, sevgili olmalarına neden oluyor. Aralarında duygusal bir çekim olduğundan değil, birbirlerini anlayabilecek tek kişi olmalarından dolayı... 2 karakterin daha olaya dâhil olmasıyla karmakarışık bir aşk altıgeniyle baş başa kalıyoruz.

Ama aşk dedim, değil mi... Aşk zaten doğuştan sıkıntılı bir kavram malumunuz. Nereden geldiği belli olmaz, geldiğinde gitmek bilmez... Şarkılardaki gibi naif bir şey de değildir genelde. Nefrete, öfkeye, bencilliğe, burnu büyüklüğe çok kolayca kayabilir. İnsanı daha iyi biri haline getirebileceği gibi daha kötü biri haline de getirebilir.

Scum's Wish'in kendini arayan karakterlerinin monologlarında bu duygunun iç açıcı yönlerini, ama daha çok muhtemelen daha önce düşünmediğiniz karanlık taraflarını izleyeceksiniz. "Naif" bir seri demek istiyorum *Scum's Wish*'e ama bu kelimeyi nasıl algıladığınız önemli. Karakterler naif, duyguları saf ancak öte yandan bu saf olan karakterler düşüyor, hatta "taraf değiştiriyor". Saf kalan karakterler kirlenenlerin kirliliğini yüzünüze vurmak için varlarmış gibi hissedeceksiniz. Karakter gelişimi konusunda inanılmaz başarılı bir seri *Scum's Wish* ama gelişim dediğimiz şeyi her zaman olumlu yönde algılamamak lazım.

Serinin erotizmine de paragraf açmam şart. Çıplaklık veya "elemanın ayağı kayıp düştü, eli kızın bilmemneresine geldi" gibi absürtlükler yok. İzlediğim en gerçekçi, en altı dolu ve en "naif" erotizm kesinlikle bu seride ve bu kadar başarılı kullanılmış erotizmin bir yapıma bu kadar çok şey, bu kadar çok duygu katabiliyor oluşuna hayranlıkla şapka çıkarıyorum. Yine de bu tip şeyler sizi rahatsız ediyorsa *Scum's Wish*'ten uzak durmanızda fayda var. Ki ayrıca muhteşem açılış-kapanış jenerikleri var serinin ama kapanış jeneriğindeki sublimal görseller de aynı şekilde rahatsızlık verebilecek seviyelerde, demedi demeyin.

Belki izlemiş olanlarınız vardır, muhteşem yapım Karekano'yu anımsatan, normal görüntünün üzerinde çerçeveli manga karelerinin kullanıldığı, çok farklı ve inanılmaz başarılı bir görsel anlatım tarzı var ayrıca serinin. Serinin o duygusal ve düşünsel derinliği, o basit görünen duyguları etraflıca ele alıp bu duyguların en görünmeyen noktalarına dokunan yapısı için daha uyumlu bir tarz olamazdı sanırım.

Ne kadar övsem de az geleceğini hissettiğim serilerden *Scum's Wish* (*Kuzu no Honkai*). Herkese göre olmadığını da kabul etmek gerek yalnız. Biraz da şüphelerim var sizi daha iyi mi daha kötü mü bir insan yapacağı konusunda. Ama en azından âşık olacağınız zaman nelerle karşılaşabileceğinizin farkında olmanızı sağlayacaktır.

BİRİNİN GERÇEK YETENEĞİNİ EN KOLAY EKSTREM ŞARTLARDA ÖLÇEBİLİRSİN.



YENİ ANİMELER

Sürüsüne bereket yeni anime duyuruldu ki çoğu da gayet güzel duruyor. Hazırsanız sıralıyorum: Love and Lies, Sanrio Danshi, yeni Future Card Buddyfight, Hina Logi, Cleanliness Boy Aoyama-kun, yeni Sailor Moon Crystal, yeni Touken Ranbu: Hanamaru, Ahogaru: Clueless Girl, Idle Children, yeni Duel Masters, New Game (2. sezon), The Idolmaster SideM, yeni Queen's Blade, Kakeguri, Nobunaga no Shinobi (2. sezon), Puzzle & Dragons X (2. sezon), Love Live Sunshine (2. sezon).

2018'de başlayacak yeni bir **Macross** TV serisi duyuruldu! On yılda bir Macross serisi görmeye alıştığım için çok şaşırdım ve 1 yıl önce olsa havalara uçardım. Ama Delta'yı izledikten sonra o çok sevdiğim Macross markası içimi gıcıklamaya başladı biraz doğrusu. 1-2 bir şeyi yayınlansın da belki ondan sonra heyecan yaparım.

Geçen ay "kitle fonlaması 500.000 doları geçti" diye haber yaptığım **Nekopara** OVA'sı kampanyası 1 milyon dolar civarlarındayken sonlandı ki bir animasyon kitle fonlama rekoru bu. Mini bir görsel romanı da çıkacak bu sayede ayrıca.

ANİME'NİN 100. YILI!

Bilinen en eski Japon yapımı kısa animasyonları genelde animenin ilk örnekleri olarak görülür ve meselenin 100. yılındayız. Kutlu olsun!

Ve bu eski animelere ilgi duyabilecek arkadaşlar için süper bir haberim var: Tokyo Ulusal Modern Sanatlar Müzesi bir web sitesi açtı ve bu siteden onlarca klasik Japon kısa animasyonunu, hem de İngilizce altyazılı bir şekilde izleyebiliyorsunuz: ***tinyurl.com/ogz-113-anime-100***

Siteye girince önce izlemek istediğiniz kısa filmi seçiyorsunuz, sonra sağ taraftaki kırmızı tuşa basıyorsunuz. Açılan sayfadaki "With English Subtitles" yazısına tıkladığınızda da işlem tamamdır. İyi seyirler!

KISA KISA

Ve hiç şaşırmayacağınız o sevindirici haber nihayet geldi! **Hayao Miyazaki** üstat beş yüzüncü kez emeklilikten döndü ve yeni bir film için çalışmalara başladı! Haberlerini hararetle takip edeceğizdir!

2020 Tokyo Olimpiyatları'nın resmi ürünlerinde görselleri kullanılacak anime karakterleri belli oldu. Saymayayım şimdi tek tek de, yandaki görselde görebilirsiniz.

Genelleme yapamam tabii ama biz anime, oyun vs. seven insanlar biraz anti sosyal olma eğilimindeyizdir ya, Japonya'da bu durum çok daha fazla insanı kapsıyor, dolayısıyla insanlar evlenecek partner bulmakta çok zorlanıyor. Akihabara'da açılan **ToraCon** isimli hizmet milyonların imdadına yetişti. Kayıt oluyorsunuz, yeterince geek olduğunuzu ispatlıyorsunuz ve sizi birileriyle eşleştiriyorlar. Biraz pahalı bir hizmet ama kısa zamanda popüler oldu ve başarı oranı hayli yüksek. Türkiye şubesi açarlar mı ki dersiniz? Açsınlar çünkü lütfen... :(

Shaman King'in mangakası Hiroyuki Takei, yeni bir Shaman King animesi için ciddi görüşmeler gerçekleştiğini ama önceki serideki seslendirme sanatçıları ve müzikler kullanılamayacağı için projeyi geri çevirdiğini söyledi. Başka bir şans doğmasını umduğunu söylüyor.



Şu sol tarafta gördüğünüz **Scum's Wish**, "herkesin izleyebileceği bir serideki uygunsuz öpüşme sahnesi..." gibi şikâyetler almış ve başı Japonya'nın RTÜK'ü BPO'yla derde girebilir.

Lupin the Third 50. yılını kutluyor. Bu vesileyle markanın tarihine derinlemesine değinen kitabımsı bir dergi çıktı Japonya'da.

Toriko bitti malumunuz. Mangakası **Mitsutoshi Shimabukuro**, Nisan'da bir komedi mangasına başlıyor.

Fukushima'ya tatlı mini anime **Planetarian**'dan esinlenmiş gerçek bir planetarium kuruluyor.

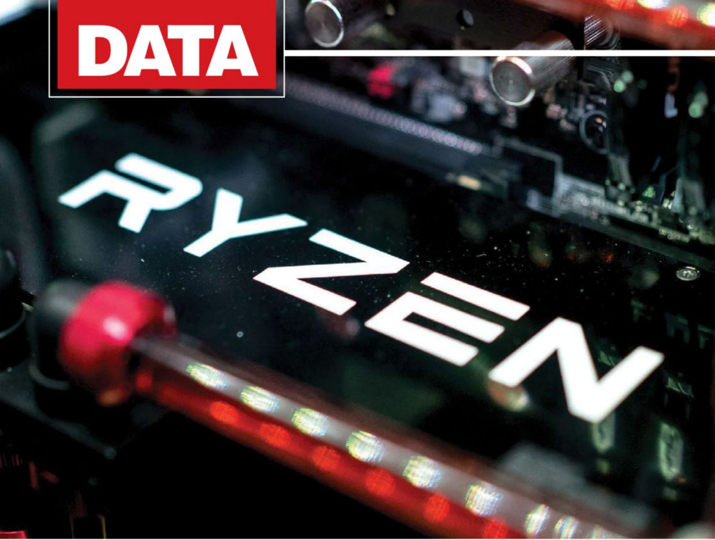
Fairy Tail'in mangasının en son hikâyesinde olduğu açıklandı. Artık bir ara yeni anime lütfen!

350 **shojo** manganın analizini yapan bir uzman bir nevi "kadınlar ne ister" istatistiki tablosu çıkardı. İlgilenirseniz: tinyurl.com/ogz-113-shojo

Japonya'da **Transformers**'a dönüşebilen cep telefonu tasarımı için 9 bin dolarlık bir kitle fonlaması kampanyası açıldı, iki günde 90 bin dolar toplandı!

Final Fantasy'nin 30. yılı şerefine bir uyarlama olmayan, orijinal bir çalışma olan ilk FF mangası yayınlanacak. Adı Final Fantasy: Lost Stranger.

3.600 kişiye en fazla ara veren mangaka soruldu, **Hunter x Hunter**'ın Yoshihiro Togashi'si dev bir farkla birinci geldi.



İHSAN C. ASMAN

AMD VİTES ARTIRIYOR DİYEBİLİR MİYİZ?

Fiyat düşürüp kalite yükselten rekabet yeniden canlansın!

Şubat ayı önümüzdeki günlere damgasını vuracak yeni nesil işlemcilerle ilgili ardı ardına haberler aldığımız bir ay oldu. Önce Intel 8. nesil işlemcilerine dair detayları yayınladı, aynı zamanda AMD'nin yeni Ryzen işlemcilerinin ilk incelemelerinin 28 Şubat'ta -yani siz bu satırları okurken çoktan ilk bilgilere ulaşmış olacaksınız- tüm dünyada yayınlanacağı haberi de düştü. Açıkçası Intel cephesinde öyle bizi delicesine heyecanlandıran bir şey yok. Intel üst üste dördüncü defa 14 nanometre işlemci üretecek. 2017 yılının ikinci yarısı ortaya çıkacağı tahmin edilen bu yeni nesil işlemcilerin, 7. nesil Kaby Lake'in zamanında Skylake işlemcilere kıyasla %15'lik performans artışının üstüne bir %15 daha eklemesi bekleniyor. Yani gene bir optimizasyon söz konusu.

Ama asıl heyecan verici detaylar Ryzen kanadında. Bir kere bu teknolojinin arkasında AMD'nin efsanevi Athlon 64bit işlemciler döneminden hatırladığımız, şu anda da kariyerini Tesla'da sürdüren Jim Keller var. Şu an Ryzen'in yarattığı hype ne kadar dolu neticelenir bilemiyoruz tabii; ama gelişmelerin AMD'yi, şirketin Intel'i fiyat/performans bakımından ezip geçtiği dönemlere döndürebileceği fikrini durmaksızın aşıladığı da bir gerçek. Yukarıda dedim, siz ilk incelemeleri çoktan okumuş olacaksınız ama benim bu yazıyı karaladığım tarihlerde ortalıkta dolanan birtakım benchmark sonuçlarına göre Ryzen epey iyi performans gösteriyor. Şöyle ki; tahmini satış fiyatı 400 doların altında kalacak Ryzen 7 1700X, Intel'in 1000 dolarlık i7-6900K'sı ile eşit performans sunuyormuş. Bu arada yeni seri, beş 8-çekirdekli, dört 6-çekirdekli ve sekiz 4-çekirdekli modellerden oluşuyor. Ve evet sevgili okur hiç merak etme, Mart'ta Ryzen işlemciler çıktıktan sonra donanım sayfalarımızda da ilgili güncel listeleri bulabileceksin :)

Herhangi bir pazarda tekelleşmenin ne kadar kötü olduğu, düşük kaliteli ürün/hizmet anlamına geldiğini herhalde biz Türkiye'de yaşayanlardan daha iyi bilen dünyada pek fazla topluluk yoktur. O yüzden AMD'nin vites arttırması, uzun zaman sonra üzerindeki ölü toprağından kurtulma çabaları takdire şayan ve biz tüketiciler için de daha kaliteli ürünler demek bir yandan. Umalım ki Ryzen'in yarattığı heyecanlı havayı ileride DATA sayfalarında "boş bir hype'tı" şeklinde yeniden yazmak durumunda kalmayız.

Bu arada ayın son günlerinde Intel'in çamura yattığına da tanıklık ettik sevgili okur. İşlemci fiyatlarında inanılmaz indirimlere gitmesine tamam ama Ryzen inceleyecek şirketlere "siz yayınlamadan önce hele bir bizi arayın" demesi ve deli promosyonlar teklif etmesi hiç yakışmadı doğrusu. Önümüzdeki aylarda daha ayrıntılı bahsedeceğiz konudan.

BITCOIN'İN ÖNLENEMEZ YÜKSELİŞİ

Kesinlikle yatırım tavsiyesi değildir!

Bitcoin, Satoshi Nakamoto adlı kişi ya da kişilerce 2008'de ilk ortalığa sürüldüğü günden bu yana çok konuşuldu. Her şey bir yana, özellikle 2013 ve sonrası bitcoin için zorlu geçmişti: 2013'te bitcoin %40'lara varan dalgalı bir kura sahipti. Hemen bir yıl sonra da tüm bitcoin işlemlerinin %70'i gibi bir oranına ev sahipliği yapan, bu borsanın en büyük ismi Mt. Gox güvenlik açıklarından mütevellit iflas etmişti. Tüm bunlar en yaygın dijital para biriminin geleceğiyle ilgili pek çok soru işareti yaratmıştı haliyle. Ancak özellikle 2016 yılında, bitcoin kurunun düzenli değer kazanmasının yanında dalgalanmasının da %10 gibi daha makul düzeylerde kalması ve son olarak da İsviçre'de devletin bitcoin satacağını resmen açıklaması, bu soru işaretlerinin bir nebze yok olmasını sağladı. Ve derken Mt. Gox'un memleketinden bitcoin'in geleceğiyle ilgili çok önemli bir haber geldi: İsviçre'nin ardından Japonya da bitcoin'i yasal bir ödeme yöntemi olarak tanımaya hazırlanıyor. Dünyanın üçüncü en büyük ekonomisinden söz ediyoruz hanımlar-beyler!

Tabii Mt. Gox hadisesi yüzünden vaktinde pek çok kişi mağdur oldu. Aslında Japon meclisinin teklif ettiği yasa tasarısı da bu tarz durumların tekrarlanmasını engellemeye yönelik. Çünkü o dönemki muğlaklığın aksine, yeni yasayla birlikte Japonya'da faaliyet gösteren tüm sanal para birimi borsalarının Finansal Hizmetler Ajansı'na kayıt olması ve kullanıcı kimlik doğrulamasının yapılması şartları getiriliyor. Benim fikrimce de Japonya doğru olanı yaptı. 2014'teki tatsız anılara rağmen, bitcoin'in bu gelecek potansiyelini ilk değerlendiren ülkelerden biri olmak önemli. Şurası bir gerçek ki dünyanın üçüncü büyük ekonomisinin desteğiyle artık bitcoin daha da güçlü. Gene de ytd! ■ İHSAN A.





ELON MUSK SÖZ VERDİĞİ ZAMANDA HYPERLOOP ÇALIŞMALARINA BAŞLIYOR (GİBİ)

Ne dersiniz, belki bir gün uçarız

Elon Musk kafasına hangi projeyi taksa gerçekleştiriyor. Ona bu yüzden bilim camiasında "üzerine bahis oynanmayacak adam" lakabı takılmış çünkü önüne koyduğu bir hedef olduğunda bunu en kısa zamanda hayata geçirme gibi bir huyu var. Tesla ve SpaceX'in CEO'su trafik sorununu ortadan kaldırmak için yer altı tünelleriyle hızlı seyahat etmeyi gerçekleştirecek Hyperloop teknolojisinin ilk adımlarını atmışa benziyor. Peki Hyperloop nedir? Kısaca size 570 kilometrelik yolu 35 dakikada gitmenize olanak verecek, 962 km hızla hareket eden ileri teknoloji elektromanyetik (raya ihtiyaç duymayan) bir tüp tünel sistemidir diyebilirim. Az enerji tüketimi, minimum kaza riski, jetten iki kat hızlı ve 24 saat hizmet verebilecek bir sistem. Uzmanlar tarafından uygulanabilirliği ekonomik açıdan soru işareti olarak görünse de Musk geçen sene uygulamaya ait ilk adımların 2017'de atılacağını belirtmişti ve öyle görünüyor ki Hyperloop için kazı işlemlerine başlandı.

Musk'ın "Boring Machine" isimli kazı aleti piyasada bulunan benzerlerinden kat kat hızlı çalışıyor ve yeni ulaşım şekli Hyperloop'un test edileceği tüneli çoktan oymaya başlamış durumda. Musk kazılan tünelin Hyperloop için açıldığını daha açıkça kabul etmemiş olsa da, konuyu kendisine soran bir Twitter kullanıcısına "belki" diyerek heyecan yarattı. Ayrıca kazı aletinin Mars'ın kolonize edilmesinde de kullanılabileceği, yeraltı ulaşım sistemi kurarak kolonistlerin zararlı radyasyon ışımalarından ve gezegenin aşırı kötü hava koşullarından korunmasını sağlayabileceği öngörülen planlardan. Musk daha resmen ilan etmiş olmasa da bu kazı büyük ihtimalle Hyperloop'a döşenen ilk taşlar gibi görünüyor. ■ NURETTİN

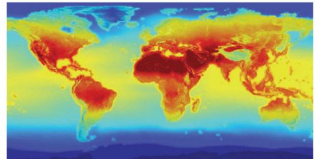
NASA DOSYALARINI KURTARMA SEFERBERLİĞİ

Anlaşılan iş başa düştü

Amerika'daki başkanlık seçimini Trump'ın kazanması bütün dünyayı şok etse de, öyle ya da böyle karakteri için çok dengeli olduğunu söyleyemeyeceğim garip saçlı adam dünyanın en önemli ülkelerinden birini dört yıl yönetecek. Trump garip bir adam, örneğin küresel ısınmaya inanmıyor ve bunun ABD'nin üretim kapasitesini düşürmek için sallanan yalanlardan biri olduğunu her fırsatta dile getiriyor. NASA'nın neredeyse olmayan bütçesinin kısılma ihtimalini bir kenara koyun, son zamanlarda hükümete ait internet sitelerinde bilimsel araştırma makaleleri de teker teker kaybolmaya başladı. Hal böyle olunca hacker'lar duruma el atmak için harekete geçti.

İçinde NASA'nın da olduğu değerli bilgiler içeren siteler kaybolmadan kopyalayabilmek için 20'den fazla şehirden toplanan 200 hacker, kodlamacı ve öğrenci grubu topluluğu aralarında iş bölümü yaparak kolları sıvadılar. Taggers adlı grup hükümet internet sayfalarının kopyalarını alırken, Baggers adlı diğer grup kopyalaması daha güç olan federal sitelere odaklandı. Hacker'lar NASA'nın dünyayla ilgili araştırmalarını kopyalamakla kalmadılar, aynı zamanda kurdukları sistemle NASA'nın veri tabanından bir şey silinecek ya da değiştirilecek olursa haberleri olacak şekilde ayarlamalar yaptılar.

Toplamda 8,404 internet sitesinin kopyası çıkartıldı ve arşivlenerek koruma altına alındı. Günümüzde artık sadece tarihi mekânları koruma altına almakla kalmıyoruz, bilimsel araştırmaları da güvence altına almak zorunda kaldığımız bir çağda yaşıyor olduk... ■ NURETTİN





TEKNOLOJİNİN DEVLERİ TRUMP'A KARŞI KAZAN KALDIRDI

Vize yasağı krizine "bizim dünyanın" tepkileri

Hatırlarsınız Ocak ayının sonunda, Donald Trump başkanlık koltuğunu devraldıktan kısa bir süre sonra, ayağının tozuyla yedi Müslüman çoğunluklu ülkenin vatandaşlarına vize yasağı getirmişti. İçinde Apple, Microsoft, Netflix, Google, Facebook ve Twitter gibi önemli şirketlerin de bulunduğu 100'e yakın teknoloji şirketi San Francisco'da bir temyiz mahkemesine kararın aleyhinde başvuruda bulunarak kararın işlerini nasıl aksattığını anlatmış. Ayrıca bu şirketlerin çoğu kendi kurumsal ağları içinde de çalışanlarına yasağa karşı tutumlarını detaylıca açıklamıştı.

Yine Şubat ayında bir grup gazeteci Gabe Newell ve Erik Johnson ile konuşma fırsatı yakaladı. Yasağın Valve'a ne gibi etkilerinin olduğunun tartışıldığı konuşmada Newell yasaktan kendi çalışanlarının da etkilendiğini ve bir bölümünün ülkelerine gidemediğinden söz etti. E-spor konusunda da yasağın yarattığı sıkıntılar dile getirildi. Mesela şu an Seattle'da yapılması gündemde olan DOTA 2 turnuvasının başka bir ülkeye taşınma ihtimalinden söz ediliyor.

Gördüğünüz gibi teknoloji dünyasının büyük bir bölümü bu çağ dışı yasağa şimdiden tepkisini koymuş durumda. Hem de "kara kaşın, kara gözün" edebiyatından değil, bekleneceği üzere gayet pratik, kendi işlerini ve üretimlerini doğrudan etkileyen sebeplerle. Eh, köhnemiş mecralarda ve zihinlerde bu tarz tuhaf fikirlerin bir karşılığı olabilir; ama en çok hayalbazların doğru yolları bulduğu teknoloji dünyasında pek olamaz gibi, ne dersiniz? ■ İHSAN A.



NOKIA 3310 GERİ DÖNÜYOR

Tüm zamanların en sağlam ve belki de en sevilen cep telefonu Nokia 3310, yeniden piyasaya çıkıyor. MWC'de (Mobile World Congress - Dünya Mobil Kongresi) duyurulacak olan Nokia 3310'un güncellenmiş sürümü, 59 Euro fiyat etiketiyle satışa sunulacak. İyi haber, Snake 2'yi oynamak mümkün. Satışlar Nokia'nın isim haklarını alan Finlandiyalı firma HMD Global tarafından gerçekleştirilecek. Nokia 3310'u özleyenler için müjdeli haber doğrusu. ■ NOYAN

İHSAN C. ASMAN

TRAPPIST-1 KEŞFİ NE ANLAMA GELİYOR?

Toparlanın, Mars'a değil de daha şenlikli bir yere gidiyoruz

Şubat ayının sonunda NASA'nın yaptığı o çok önemli açıklama DATA'nın baskısının son anda durmasına yol açtı desek yeridir. Zira sözü edilen keşif, belki yakın bir gelecekte tarih kitaplarına Macellan'ın gemiyle tüm dünyayı dolaşması yahut Darwin'in Galapagos adalarına attığı ilk adımlar gibi keçeli kalemlerle kalın kalın çizilerek yazılacak. Yol açacağı şeyler düşünüldüğünde felsefi bir incelikle de yaklaşmanın epey gerekli olduğu, muhtemelen insanoğlunun kaderini etkileyecek muazzam bir haber bu.

Çokça haberler okuruz "uzaklarda dünya gibi yaşanılabilir bir gezegen bulundu" şeklinde. Bu sefer Aquaris yıldız takımında, TRAPPIST-1 ismi verilen yıldızın etrafında bir değil tam yedi tane böyle gezegen bulunmuş; üstelik hem dünya boyutlarındalar, hem kayalık yüzeye sahipler ve en önemlisi de, bunlardan en az üçü kesin olarak yaşanabilir bölgede yer alıyor (habitable zone). Yaşanabilir bölge konusunda yüzeysel bir tanımla yetinirsek; gezegenin yüzeyinin yeterli atmosfer basıncıyla birlikte sıvı haldeki suyu destekleyebilmesi, yani bizim yaşayabilmemiz demek. Daha ne olsun dediğinizi duyar gibiyim ama dahası da var: TRAPPIST- 1 ultra serin bir cüce yıldız ve bu tarz yıldızlar bizim güneşimiz türündeki yıldızlara kıyasla çok daha uzun ömürlü: Güneşimiz öldüğünde cüce yıldız daha hâlâ çocukluk döneminde olacak. Bu yedi gezegenin tamamı etraflarında döndükleri cüce yıldıza epey yakın ki bu normalde sorun yaratabilecek bir durum, ama sorun yaratmıyor zira cüce yıldızımız, güneşten 2000 kat daha solgun. Zaten bu sayede bu kadar çok gezegen yaşanabilir bölgede kalmayı başarıyor. Son olarak, cüce yıldızın güneşten epey küçük, Jüpiter'den birazcık daha büyük olduğu hesaplanıyor.

Gezegenlerle ilgili birkaç olumsuz özellik de var: Örneğin yıldız merkezli yörüngedeki dönüşlerini çok hızlı sürede tamamlarken, kendi etraflarında yavaş döndüklerinden gezegenlerin bir tarafı hep cüce yıldıza bakarken diğer tarafı karanlıkta kalacak; tıpkı bizim Ay'ın bize hiç dönmeyen yüzeyi gibi. Bu durum gezegenin iki farklı yüzünün birbirine oldukça uç sıcaklık değerlerine sahip olması demek. Eh yaşam olması için atmosfer olması da lazım olduğundan, atmosferin biriken ısıyı diğer tarafa taşıyacağı ve dünyadaki 5. kategori fırtınaların benzerlerinin ortaya çıkabileceği düşünülüyor. Yine de gündüz-gece döngüsü ve mevsimler olmayacak. Bir de cüce yıldızdan gelen ışınlar kızılötesi olduğundan ve bizim bu ışınları gözümüzle algılayamayacağımızdan ötürü, ortamın yıldıza bakan tarafı bile bayağı karanlık olacak. Hatta siyah yapraklı çiçeklerle bile karşılaşacağız muhtemelen. Şu an bu yeni keşifle ilgili bilgiler, olumlu-olumsuz yanlarıyla birlikte aşağı yukarı böyle. Elbette şu aşamada veriler oldukça ham, zaten 70 günü aşan bir çalışma sonunda, çalışmanın kapsamlı ilk çıktıları Mart sonu gibi açıklanacak. Ama özellikle seneye NASA'nın James Webb teleskobunu fonksiyonel hale gelmesiyle birlikte TRAPPIST-1 ile ilgili çok daha yeni şeyler öğrenebileceğiz.

Bu keşif, yıldız ve gezegenlerin barındırdığı potansiyeller bir yana ufkumuza da açtı. Artık sadece kendi sistemimiz benzeri G tipi anasekans sistemlerde değil, cüce yıldızlı sistemlerde de hayat izleri arayacağız. Sözün özü, evrende tek başımıza olduğumuz fikri gün geçtikçe yeni keşiflerle birlikte inandırıcılığını yitiriyor. Dünya'nın evrenin merkezi olduğu düşüncesinin yeryüzüne hâkim olduğu günlerden bu günlere gelmiş olduğumuzu görmek güzel bir duygu.

Oralara gidip de yerleşmeyi düşünmeden önce bu gezegenlerin canlı formlarını barındırma ihtimalini bir sindirmeli.



ENVANTER SİSTEMLERİ

Giderken Yanına Alacakların

Sevgili okur. Geçtiğimiz neredeyse bir yıla yakın zamandır birlikte dışarıdan bakan deneyimsiz birine biraz ürkütücü görünmesi normal olabilecek oyun yapımcılığına adım atmış olduk. Game Maker, programlama öğrenmeye harika bir giriş veya Hotline Miami gibi örneklerde, belki de öğrenmeniz gerekecek son program olabiliyor.

Başlarken gönlümde çok daha geniş, türlü özellikleri olan, zengin içerikli bir oyun projesi haline getirmek gibi bir plan vardı bunu. Aslında geri dönüp bakınca, tüm sayılarda size temel bir platform oyununun nasıl işleyeceği hakkında hiç de fena olmayan tanıştırma bölümleri bırakmayı başarmışım gibi görünüyor. Sizlerden gelen takibin de pozitif olduğunu görüyorum, giderken arkada güzel bir şey kaldı diye düşünüyorum. Konuya meraklıysanız internette araştırma yaparak bolca kaynağa ulaşabilirsiniz. Gelişmenize çok yardımcı olacak bir başka yöntem de, başkalarının yaptığı başarılı projeleri indirip, kodlarını ve çalışma şekillerini incelemek olacaktır.

Şimdi bu ayki alanımıza yaklaşalım. Bir karakter yaratmayı, onu bir haritaya yerleştirmeyi, kontrol etmeyi, hareket ederken animasyonlar sergilemesini, saldırmasını, düşmanlarını, bunların sağlık durumlarını, alabilecekleri geliştirmeleri, ölmelerini ve oyunu durdurmayı işledik bugüne kadar. Şu anda bu ana kollardan yola çıkarak bir oyun yapmaya başlayabilirsiniz. Fakat basit olmakla birlikte, oyuna inanılmaz derinlik katabilen ve henüz değinmediğimiz bir alan daha var: Envanter sistemi.

KAPILAR VE ANAHTARLAR

Fazla uzatmak istemiyorum, ama özetle envanter sistemiyle oyunuzda karakterlerin daha fazla gezinmesi, daha fazla keşfetmesi ve etraflarıyla daha detaylı şekilde etkileşime girebilmeleri mümkün olacak. Kilitli bir kapının gerektirdiği anahtarı bulmak kadar basit bir konsept bile, oyuncuya gideceği yere gitmesi için oyundaki "eliyle" tutabileceği somut bir amaç veriyor ve bu amacı oyun dünyasında bir obje olarak temsil ediyoruz.

Şimdi bir envanter ekranı yaratmanın değişik boyutlarına göz atarak ilerleyeceğiz.

İlk olarak iki sprite yarattım - spr_kutu içi boş kırmızı bir kutu. Bununla menülerde seçtiğimiz objeyi belirleyeceğiz.

Yarattığım ikinci sprite spr_envanter ise, aslında her bir frame'inde oyunda kullanabileceğimiz birer eşyayı içeriyor. Bu test sürüşü için ilkini eskiden sadece canımızı artıran jelibonla, ikincisini basit bir cep telefonuyla doldurdum. Şimdilik bunları göstermek amaçlı basit şekillerden seçtim. Bunu neden bu şekilde yaptığımızı birazdan daha iyi göreceksiniz. Bu sprite'a daha sonra yeni objeler yarattıkça geri dönüp, bunları yeni frame'ler olarak sisteme ekleyebilir, koda yapacağınız eklemelerle oyuna dâhil edebilirsiniz.

O halde hemen yeni bir obje yaratalım, adını Feriha değil obj_inventory koyalım ve kendisini Persistent ve Visible işaretleyelim. Depth değerini -999 yapıyorum, böylece oyundaki diğer objeler ekranı doldurduğu durumlarda (hiçbir zaman ekranda 999'dan fazla obje olmayacağını varsayarak) bile envanter ekranımız her zaman en üstte gösterilecek. Şimdi objenin Create Event'ine ilk kodumuzu ekleyelim. Birkaç Global değişken tanımlayarak başlayacağız.

```
globalvar EnvanterGorunur
EnvanterGorunur = true;
globalvar maxEnvanter;
maxEnvanter = 3;
```

Elbette değişkenler global çünkü envanter ekranına her durumda girebiliyor olmayı bekliyoruz. Envanter ekranımızın görünürlük durumunu tanımlıyoruz. Sonra maksimum eşya sayımızı tanımlıyoruz ve buna 3 diyoruz.

```
For (i = 0; i < maxEnvanter; i += 1)
```

Üstteki satır, altına gelecek paragrafa bir for döngüsü katıyor. Bu döngünün içindeki koşul, i değerinin maxEnvanter (yani 3)'ten küçük olması. Her defasında değeri bir artacak ve en sonunda 2<3 doğru koşulundan sonra 3'e EŞİT olacak ve döngü biterek içindeki kodu çalıştırmayı kesecek. Şimdi döngünün içine

```
{
        global.envanter[i] = -1;
}
```

Koyalım. Böylece envanter i'nin -1 yani boş olduğunu da tanımlamış olduk ve bu döngü boyunca çalışacak - kısacası tüm eşya slot'larımız boş.



KOORDİNATLARI GÖNDER SKATİ!

Şimdi envanter penceremizi ekrana çizdirme zamanı. Aynı objemizin içine bir Draw Event ekleyelim:

```
If (EnvanterGorunur)
{
        var x1, x2, y1, y2;
        x1 = view_xview[0];
        x2 = x1 + view_wview;
        y1 = view_yview[0];
        y2 = y1 + 500
}
```

Satır satır inceliyorum:

→ Elbette ilk satırdaki koşulumuz, envanter ekranının görüntüleneceği bir anda olmamız.

→ Envanter ekranı karakterimizle birlikte ekranı takip edecek. Bölümün başına denk gelen koordinatları verip geçersek, devam ettiğimizde envanter ekranı resmen şaka gibi geride kalacaktır. Dolayısıyla koordinatlar için değişkenler tanımlıyoruz.

→ x1, Game Maker'ın view fonksiyonuyla kameranın o anda gösterdiği koordinatlara odaklanıyor. 0 değeri, kameranın x eksenindeki en sol noktasına denk geliyor.

→ x2, ekrana çizdireceğimiz kutunun sağ kenarına gelen x koordinatı. Bunun dinamik koordinatını çıkarmanın akıllıca bir yolunu uyguladık; x1'in yerine gelip, kamera *genişliği* kadar daha değer ekleyince, kameranın sağ kenarına denk gelmiş olacağız.

→ y1 satırı x1'in aynısı, y2 satırındaysa o 500 değerini kafamdan verdim. Arttırdıkça kutu daha aşağı inecektir.

Yerlerini tanımladık. Şimdi neye benzeyeceğini gösterelim:

```
draw_set_color(c_black);
draw_set_alpha(0.7);
draw_rectangle(x1,y1,x2,y2);
draw_set_alpha(1);
```

Yani kutumuz siyah, aynı zamanda set_alpha fonksiyonu sayesinde %70 oranında bir opaklığı var; yani biraz şeffaf. Koordinatlarını da değişkenlerimiz sayesinde kamerayı takip eden dinamik bir şekilde ayarladık. Şimdi önceki for döngümüzü buraya da uyguluyoruz:

```
For (i = 0; i < maxEsya; i += 1)
{
        draw_sprite(spr_kutu,0,x1+30+(i * 40), y2-30)
```

Daha önceden seçim kutucuğu olarak yarattığımız kırmızı çerçeve vardı ya, şimdi onun sıfırıncı ve tek frame'ini çağırıyoruz. Kodun diğer kısımlarını artık anlıyorsunuz ama o parantez içindeki i kafa karıştırabilir. i'yi 40 ile çarpıp kutunun çizileceği koordinatlara ekleyerek daha sağa doğru gelmesini sağlıyoruz. Taşıdığımız maxEsya değeri arttıkça, kutunun gidebileceği slot'larımız da genişleyeceği için, koordinat yerine değişken i'yi Draw Event'imize eklemek daha dinamik oluyor:

```
        if global.envanter[i] != -1
        {
                draw_sprite(spr_envanter, global.envanter[i],x1+30+(i * 40),y2-30)
        }
}
```

AYAĞIMLA DOKUNARAK ALIRIM!

Şu anda temel bir envanter sistemi yaptık sayılır. Kutularımız var ve global.envanter değerleri tanımlayan her kod artık oyun içinde bu kutulara tanımlayacağınız envanter frame'lerini çağırıyor. Peki, harika. Şimdi, etraftaki eşyalara dokunarak onları envanterimize katmayı görelim. Bunun için yeni bir script oluşturacağız:

```
scr_envanter_alma

For (i=0; i < maxEnvanter; i +=1)
{
        if (global.envanter[i] == -1)
        {
                global.envanter[i] = argument0;
                return(1);
        }
}
return(0);
```

Argument0 olayı, script dosyalarının yapısıyla ilgili bir kural. Script içinde tek bir argüman veya birden fazlası olabiliyor. Bizimkinde bir tane var, o da default olarak argument0. Burada, "eğer bu envanter objesinden yanımızda yoksa, bir tane ekle" demiş olduk. Şu anda, oyunda kullandığınız herhangi bir objenin herhangi bir event'ine scr_envanter_alma() komutu girerek, karakterimizin o objeyi envanterinde edinmesini sağlayabiliyoruz.

Örneğin, kodun herhangi bir satırında:

scr_envanter_alma(0)
ile jelibon item'ını alıyoruz.

```
scr_envanter_alma(1)
scr_envanter_alma(1)
```

...yazarsak İKİ tane cep telefonu almış oluyoruz.

Bir başka script ile de eşyalarımız doluyken ne oluyor onu gösterelim:

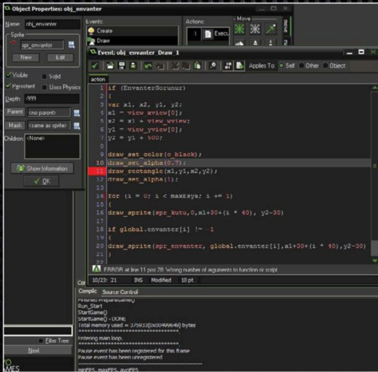
```
For (i=0; i < maxEnvanter; i +=1)
{
        if (global.envanter[i] == -1)
        {
                global.envanter[i] = -1;
                return(1);
        }
}
return(0);
```

Dikkat ederseniz, farklı bir script olmasına rağmen, öncekinin mantığının tam tersiyle işliyor: Eşya miktarını kontrol et, maksimum değerden fazlaysa bu sefer alma.

KEPENGİ KAPATIRKEN...

Elbette envanter menüleriyle gidebileceğiniz sınırsız derinlik var. Bu ay gösterdiğim modüller ve dinamik yaklaşımla yaparsanız derinlere inince de gidişatı takip etmekte zorlanmazsınız.

Sevgili okur, DEV'i burada artık terk ediyorum. Birlikte iyi eğlendik, sizlere biraz bir şey katabildiğimi düşünüyorsanız çok sevinmiş sayın beni. Benimle bunca aydır satır satır kod öğrendiğiniz, bu yolculukta yalnız bırakmadığınız için teşekkürler. Bir gün tekrar görüşmek dileğiyle, COWABUNGA!!! ■ **ERİM**





SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (2000+ TL)

Pek çok bileşenden kısarak topladığımız ancak hâlâ birçok oyunu tahammül edilebilir seviyelerde çalıştırabilecek bir sistem var elimizde. Kendisi giriş seviye ama 6. nesil Skylake İntel işlemcisi ve bir önceki nesilden 750ti'nin, Polaris mimarili (bu sayede kartımızın çok çözünürlüklü gölgeme, hızlı Synch ve eşzamanlı çoklu izdüşüm gibi özellikleri var.) yeni NVIDIA serisindeki muadili 2GB 1050 ile esasında güncel de bir sistem. Anakartımız da 6. nesil İntel işlemcilerini ve 2133 MHZ bellekleri desteklemesiyle, bu fiyat aralığında düşünülebilecek, işini efendice yapan gayet yeterli bir bileşen. Belleği tek modül tercih etmemizin sebebiyse ileride hâlihazırdaki belleği de çöpe atmadan yanına bir 8 GB daha ekleyebilmek ve listenin hazırlandığı tarihte tekli seçeneğin fiyat olarak daha avantajlı olması. Bu sistemle 2016'da çıkan ve OGZ Grafik Canavarları videosuna giren birçok oyunu dahi düşük (çoğunlukla) veya orta ayarlarda tahammül edilebilir düzeylerde oynayabileceksiniz. Zaten AAA oyunlar değil de bağımsız oyunlar ve DOTA, LOL ve CS: GO gibi rekabetçi çevrimiçi oyunları oynayacaksanız bu sistem işinizi fazlasıyla görecektir.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX 1050 MİNİ	İ3-6100 SKYLAKE 3.70GHZ	MSI H110M PRO-VD
592 TL	491 TL	237 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR4-2133MHZ C14 8 GB (1X8GB) 1.2V	TOSHİBA DT01ACA050 500 GB	CORSAIR CP-9020096 -EU VS SERİSİ 450W 80+
289 TL	174 TL	188 TL
TOPLAM: 1.971 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~4000 TL)

Şimdi de elimizde ev kullanımında ortalama bir oyuncuyu, hatta bir Oyungezer serbest yazarını dahi mutlu edecek düzeyde oturaklı bir sistem var. Şahsen benim geçen aylarda topladığım sistem bu sistemin neredeyse aynısıydı (küp kasa yapmak için parça seçiminde çeşitli kısıtlamalar yaşadığım için 'neredeyse'). 6. nesil i5 Skylake işlemcimiz GTX 1060 ile darboğaz yaşatmazken, anakartımız da bu segmentte gayet tatminkâr. Pek tabii, ekran kartına ilişkin neden 1070 değil de 1060 tercih ettiğimiz merak edilebilir. Şimdi 1070, fiyatı 1000 liraya yakın zıplatıyor ve sistem ekonomik olarak erişilebilir olmaktan biraz çıkıyor; ama eğer bu farkı gözden çıkardıysanız bu sisteme rahatlıkla 1070 de takabilirsiniz. Hatta 1070, 1060 ve 1050 serisinden farklı olarak çoklu SLI GPU konfigürasyonları oluşturmaya imkân verdiğinden (ama bunu ileriye dönük olarak düşünün) bunu yapmanızı önerebilirim. 2400 MHZ çift parça toplamda 16 GB bellek de işinizi uzunca bir süre görecektir. Ama bir 16 daha takarım diyorsanız tek parça almakta fayda var. Ayrıca bu sistemin en iyisi olmasa da VR'a hazır bir sistem olduğunu da ekleyelim.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GTX 1060 6GB	INTEL I5-6500 SKYLAKE 3.20 GHZ	MSI B150M PRO-VDH
1.379 TL	869 TL	360 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR VENGEANCE LPX DDR4- 2400 MHZ C16 16 GB (2X8GB) 1.2V	SEAGATE ST1000DM003 BARRACUDA 1TB	CORSAIR CP-9020097 EU VS SERISI 550W
454 TL	232 TL	259 TL
TOPLAM: 3.553 TL		

SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (8000+ TL)

Evet, artık uzun yıllar boyunca bilgisayar ortamlarının "kadir-i mutlağı" şeklinde anılabilecek bir sistemle karşı karşıyayız. Bu bilgisayarla aklınıza gelebilecek her türlü yüksek performans gereken işi yapabilirsiniz (VR, render vs.). Aslında 3500-4000 dolar bandında bir sistem bu ama ülkemizdeki oynak dolar fiyatları yüzünden astronomik bir rakama tekabül ediyor TL'ye çevirince. Eh paranız yahut bankada saklanmış dolarınız varsa, harcamak/bozdurmak için müthiş bir yol. Şimdi gelelim detaylara: Broadwell-E serisi i7-6850K işlemci seçmemizin başlıca sebepleri, performanslı SLI için gereken daha fazla PCIe şeridi ve daha fazla çekirdek. Skylake işlemcilere göre kendisi, oyun performansında çift GPU'lu kullanımlarda %20'ye varan performans artışı anlamına geliyor. Ana kartımız gene böyle bir sistemin zorluklarına göğüs gerebilecek kalitedeyken, 32 GB dört kanal belleğimiz de uzun yıllar boyunca bellek meselesini aklınızdan çıkaracak. Güç kaynağımızı da 860W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının Platinium olması ayrıca güven veriyor.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2X GTX1080	INTEL CORE İ7-6850K 3.60GHZ, 6 ÇEKİRDEK BROADWELL-E İŞLEMCİ	MSI X99A RAIDER
7.158 TL	2.846 TL	1.058 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CRUCİAL 32GB (4X8GB) BALLİSTİX ELİTE DDR4 2666MHZ CL16 1.2V	SEAGATE ST3000DM008 BARRACUDA 3TB	CORSAIR CP-9020037-EU AX SERİSİ 860W 80+ PLATİNIUM
851 TL	483 TL	1.122 TL
TOPLAM: 13.518 TL		

UFAK TEFEK NOTLAR

Özellikle ekran kartlarında marka seçimi yaparken teknik servis, garanti koşulları/süresi ve internette dolanan benchmark videolarına dikkat edin. Ben burada stok uygunluğu ve fiyat aralıklarına göre düşük bütçede ZOTAC, orta bütçede GIGABYTE WINDFORCE OC ve yüksek bütçede ASUS STRIX ROG modellerini kullandım ama markaları alışveriş yapacağınız zaman yukarıda dediğim şartlara göre tekrar değerlendirmeniz gerektiğini unutmayın. Ayrıca ilk iki sistem için güç kaynaklarıyla ilgili bir not: Bu güç değerleri sistemler için yeterli; ancak kasa tercihinize (slim yahut küp kasa almanız durumunda örneğin) ve özellikle çok sıcak bir yerde yaşıyor olma ihtimalinize bağlı olarak, değerler 100W daha yukarıya çıkarılabilir. Zira tam kapasiteye yakın ve MidT'ye kıyasla biraz sıkışık bir kasada çalışan bir güç kaynağı daha çabuk ısınacaktır, bir de üstüne sıcak bir şehirdeyseniz aleti zorlamanın âlemi yok. Elbette depolama ihtiyaçlarınıza göre HDD ve sondaki SSD'ye ilişkin rakamlarla da oynayabilirsiniz. Bellek için gene genel olarak o anki fiyat durumuna göre GSKILL, KINGSTON, CRUCIAL ve CORSAIR gibi markaları tercih etmenizde bir sakınca yok. Ayrıca bu liste yakın zamanda çıkmış olan Kaby Lake ve AMD'nin önümüzdeki aylarda görücüye çıkacak Ryzen işlemcilere göre ileride tekrar güncellenecektir.

VS

BALDUR'S GATE II



Ömer: Eser birini seçmen gerekse hangisini seçerdin? Baldur's Gate II mi, Planescape: Torment mi?

Eser: Ömer the Zor Soruların Adamı. Valla birkaç kıstası göz önüne getirdim, cevap hep Planescape çıktı :)

Ö: Süper :) Hadi o zaman bir Vs. yapalım Piksel için, olur mu? Torment'i bitiremedim ama olsun :)

E: Tabii ki olur, süper de olur :) Bitirmiş olsan zaten ikimizin de Torment tarafında olduğu bir Vs. olurdu :)

Ö: Hahah iddialı laflar bunlar. Bilemiyorum belki yanlış bir zamanımda oynadım da bir 8-10 saatlik ilerlememden hissettiğim kadarıyla benim Torment'i BG2 kadar sevme ihtimalim pek yok. Çünkü bakıyorum BG2'ye; e abi oyun mükemmel! Neredeyse kusursuz! Aşmış! Daha iyisi nasıl olabilir ki?

E: Hmm tabii sanırım benim önce Torment oynamış olmak gibi bir avantajım da söz konusu. O zamanlar Black Isle ne çıkarırsa anında oynuyordum, bir de üzerine rehber yazacağım diye girilmedik köşe bırakmazdım. Sanırım Torment'in beni bu denli etkilemiş olmasının en büyük sebebi aceleye getirmeyip sunduğu neredeyse her hikâye parçasını yakalamış olmam olabilir. Ha tamam BG2 de inanılmazdır, Black Isles'ın buraların hâkimi benim dediği bir oyundur ama şimdi samimi cevap ver, seni bu kadar etkileyen şeyin ne olduğunu hatırlıyor musun peki?

Ö: BG2'ye hasta olmamın sebebi tabii ki içerik zenginliği. 100 küsür saat oyun süresinde her birinin hikâyesine hayranlıkla tanık olduğun sürüyle karakterle tanışıyordun, hikâye örgüsü fena epikti, yazım kalitesi oyunu müthiş sürükleyici kılıyordu... Eh, savaş sistemi falan zaten bildiğimiz sevdiğimiz kafada. Bilemiyorum, belki orta çağ fantezilerini, Unutulmuş Diyarlar külliyatını da bayağı sevdiğim için özellikle bağlandım oyuna. Planescape mevzularına aşina olmayan çoğunluktan olduğum için mi Torment'i fazla içselleştiremedim acaba dersin?

E: İkimizin durumu farklı değilmiş ki. Ben de küçüklükten beri Ejderha Mızrağı ve Unutulmuş Diyarlar'ı konu alan oyunların hastasıydım, Torment oynayana kadar Planescape'in varlığından haberdar bile değildim. O zamana kadar Delayed Blast Fireball'lara, Cone of Cold'lara alışık olan ben kendimi bir anda kendine ait kuralları olan yepyeni bir evrenin içinde bulmuştum. Yabancı hissetmedim değil ama sonra hikâyenin akışına kapılıp da muhteşem bir fantastik roman okur gibi ilerlemeye başlayınca gerçek bir şaheserle karşı karşıya olduğumu anladım. BG2 bence de mükemmel bir oyun, söylediğin şeylere de harfi harfine katılıyorum aslında. Ama kafayı ateşle bozduğu için kendi de ateşe dönüşmüş biriyle maceraya atıldın mı? Kendini hedefine delicesine adamış, bu yüzden öldüğünü bile fark etmemiş bir adamla aynı yolda yürüdün



SON JETON
ROME TOTAL WAR
» Romalılar! Galyalılar! Roma'nın ismi unutulmuş köylerinin halkları! Sefere çıkıyoruz! Dönüş zaten kolay olacak, yol belli!

SYF. 122



DOSYA
UNDEAD KESİCİLER
» En son kaç gece önce vampir saldırısına uğradınız? Hiç uğramadınız mı? O zaman bu emekçilere teşekkür borçlusunuz!

SYF. 124



MEDYA
EEK! CİYAK KEDİ
» Bu balık etli tuhaf kedinin maceralarına tanık olmadıysanız çok absürt bir çizgi filmi kaçırmışsınız demektir.

SYF. 128



PLANESCAPE: TORMENT

mü? Ki bunlar birbirinden farklı ve tuhaf geçmişlere sahip karakterlerden yalnızca birkaçı. Torment hiçbir konuda ezbere kaçmadığı artı puan alıyor işte.

Ö: Hani BG2'nin karakterlerinin FRP arketiplerinden yola çıkarak hazırlandığı doğru ama bence karakterlerin ana hatlarından ziyade kaliteli bir yazım eşliğinde bütünlüklü bir karakter gelişimi verilebilmesi önemli. Öte yandan uzay hamsterı tarafından beyni ele geçirilmiş Minsc'i, onu kalın kafalılığına rağmen sevip koruyan Dynaheir'i, kendini saçma sapan bir şekilde kadına çeviren ama burnu büyüklüğünden bir şey kaybetmeyen Edwin'i de kenara atmayalım. Tabii bu dediğim Torment'in yazım kalitesi kötü anlamına gelmiyor. Ama abi, biliyorum Torment hakkında yapılabilecek en çocuksu ve en saçma yorum belki de ama çok yazı yazıydı ya. Hani görsel roman falan okumaktan keyif alan biri olarak bile bir yerden sonra kafam kaldırmadı. BG2'den sonra bünye yine biraz olsun aksiyona girmek istiyordu da beklediğini bulamadı belki de, emin değilim.

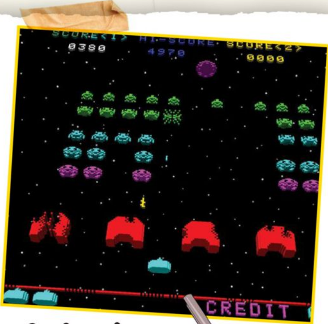
E: Ben mesela görsel roman okumaybir iki kere yeltensem de kısa sürede sıkılıp bana göre olmadığına kanaat getirdim. Torment'te de elbette atladığım yerler oldu, off yine paragraflar döşemişler dediğim yerler oldu, ama geneline baktığımda Torment'te metin biçiminde karşıma çıkan hiçbir şeyin zorlama hissettirmediğini söyleyebilirim. Neredeyse her cümlesi özenle seçilmiş epik bir hikâye çünkü Torment. BG2'den sonra çıksa belki bu denli ilgi görmeyebilirdi, çünkü gerçekten de BG2'nin aksiyonlu yapısının yanında Torment çok durağan kalıyor. BG2 hikayesini bol miktarda D&D savaşla destekleyen, bol aksiyonlu, bana göre masaüstüne bir tık daha yakın bir şaheser. Torment'se hikayesini bol miktarda metinle destekleyen, ilerlemek için aksiyondan ziyade farklı farklı seçimler sunan, daha bir 'rol yaptığını' hissettiren bir şaheser. Ama bak gaza getirdin beni, tekrar mı açıp oynasam ikisini de :)

Ö: Aynen bende de oldu o biraz :) Neyse, ikisini de oynamayan RYO severi dövmeli deyip, konuyu kapatalım en iyisi. Sonra gidip sağa sola bulaşayım da dayak yiyeyim. İnsan kendi söylediği şeye kendisi de uymalı sonuçta.



HABERLER

- İlk iki **Shenmue**'nun HD versiyonlarının 2017 içinde geleceğine dair söylentiler yine çoğalmaya başladı. Hadi yapın şu işi artık!
- **Counter-Strike**'ın efsane haritası Dust2, Global Offensive'in aktif görevlerinden kaldırıldı. Bir neslin içi cız etti.
- Hayran yapımı yeni ama eski kafa bir Mega Man oyunu çıktı! İsmi **Mega Man 2.5D** ve tabii ki ücretsiz. Gayet özenli bir yapım yalnız, Mega Man seviyorsanız kesin bir bakın derim: *tinyurl.com/ogz-113-mega*
- **Retroblox** adında sayısız eski konsolun oyununu oynatabilen, modüler, şık bir konsol tanıtıldı. Karşıdan profesyonel bir işe benziyor, yakında kitle fonlamasında şansını deneyecek: retroblox.com
- N64 için geliştirilen, Tomb Raider'ı anımsatan **Riqa** isminde bir oyun vardı ancak çıkmamıştı. Videoları ilk kez internete düştü: *tinyurl.com/ogz-113-riqa*
- N64 için geliştirilip iptal olan bir de **Die Hard** oyunu ortaya çıktı. Şu N64'e çıkacak olan ama çıkmayan oyunları toplasak bir konsol neslini doyururuz vallahi.
- Arcade'ler için geliştirilen ve iptal olan **Primal Rage II** ise emülatörle oynanabilir hale getirildi: *tinyurl.com/ogz-113-pr2*
- SNES için **Unholy Knight** isminde hayli iyi görünen bir dövüş oyunu Kickstarter'da şansını deniyor ama 50 bin dolarlık hedefin 20 binini toplayabilmişti en son. Ne kadar iyi görünürlerse görünsünler eski konsollara yapılan oyunlar kitle fonlamasında pek umursanmıyor maalesef.
- SNES'e çıkan **NBA Jam: Tournament Edition** için 2K17 güncellemesi yayınlandı. Evet 2017 değil adı, 2K17: *tinyurl.com/ogz-113-nba-jam*
- **Namco**'nun kurucusu Masaya Nakamura, 91 yaşında hayatını kaybetti. Göğe doğru teşekkürlerimizi gönderiyoruz.



Piksel Günlükleri

Zamana meydan okumak

Retro ağırlıklı bir oyuncu olarak en çok aldığım sorulardan ilki "Yeni oyunları merak etmiyor musun?", ikincisi ise "O eski oyunlardan nasıl zevk alabiliyorsun?" sorularıdır. Yeni oyunlara düşmanlık falan beslemiyorum lakin yapım aşamalarında en çok zaman ve emeğin oyunun mekaniklerinden ziyade grafiklerine ve teknolojik gücüne ayrılması beni biraz sinir ediyor. Sektörü da suçlamıyorum bu konuda, günümüz oyuncularının talepleri sonucu oluşan bir durum çünkü bu. Sen ne istersen sektör her zaman sana onu vermek zorundadır.

Yeni oyunları tabii ki de merak ediyorum, gelgelelim bir şeyi hemen tüketme arzusunu hiç anlamıyorum. Misal Resident Evil 7 gerçekten güzel ise bundan birkaç yıl sonra oynadığımda da aynı güzelliği yaşatacaktır bana, o yüzden hiç acele etmiyorum. Hele ki arkamızda onlarca konsolun oynanmamış yüzlerce oyunu dururken neden sadece en yenilerini oynamak için arzu duyayım? Bu arzunun tüketim çılgınlığından farkı nedir?

Eski oyunlardan nasıl zevk alabildiğim sorusuysa 1948 yapımı Bisiklet Hırsızları'nı izleyen adama bu filmde ne bulduğu sorusunu yöneltmekle eş değer bence. Bir yapım eğer özünde kalite barındırıyorsa zamana karşı her daim meydan okur. Oyun, kitap, film, müzik, resim, istediğinizi seçin. Özündeki bu niteliği de daha iyi anlayabilmeniz için de yapan kişinin hangi koşullarda ve hangi sınırlamalar altında başardığını bilmeniz gerekir. Düşünün, ekranda sırf birbirinin aynısı düşmanlar olduğu için kasan bir sisteminiz var ve Space Invaders'ı yaparak dünyayı değiştiriyorsunuz. Rom hafızanız o kadar kısıtlı ki bulutları ve çimenleri aynı grafikten yapıp farklı renge boyayarak ortaya çıkardığınız oyun Super Mario Bros. bitme aşamasına gelen oyun sektörünü yeniden diriltiyor. Sizi bilmiyorum ama benim baktıkça hayran olacağım işler bunlar.

Hiçbir güzelliği keşfetmek, ama daha önemlisi de takdir etmek için geç kalmadınız. Tek ihtiyacınız olan tüketmek ve ruhunuza katmak arasındaki farkı iyi analiz etmek, o kadar... ■ EMRE S.



KONSOL

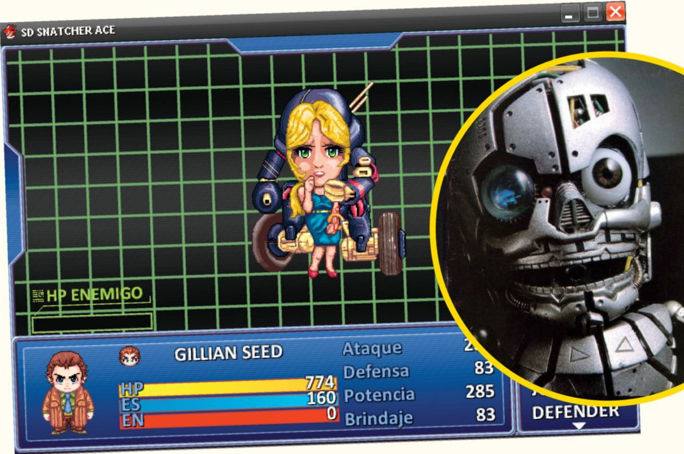
Amstrad CPC 464

80'lerin ortasında, yani Commodore 64'ün coştuğu zamanlarda ev bilgisayarı piyasasına giriş yapan ve bu derece güçlü bir rakibe rağmen 2 milyon gibi hiç fena olmayan bir satış rakamına ulaşan bir makine Amstrad CPC 464. Batı ülkelerine nazaran Türkiye'deki popülarite oranı biraz daha düşük tabii ama buralarda da Amstrad'ını ciğerine basan, cihazın aslında C64'ten daha iyi olduğunu ateşli bir şekilde savunan nice insan evladı görebilirsiniz.

CPC serisinin kendisini rakiplerinden ayrıştırmak için belirlediği iki temel felsefesi var. Birincisi 'hepsi bir arada' mantığı. Yani işlem üniteleri, klavye, kaset okuyucu ve hatta monitör bir arada olacak şekilde tasarlanan makineler bunlar. Bu sayede ev kullanıcılarının oyun oynarken evdeki televizyonu işgal etmemeleri planlanmış. İkinci yaklaşım ise makinenin oyun odaklı olmasına rağmen gerçek bir bilgisayar görünümünde olması gerektiği, kendi tabirleriyle "hamile bir hesap makinesine" benzememesi gerektiği mantığı. Gerçekten de CPC'lere baktığınızda C64 ve diğerlerinden ayrışan bir tasarımının olduğunu fark edersiniz.

Hem donanım hem de yazılım olarak çok kolay kullanılabilmesiyle öne çıktı CPC 464. Zilog Z80 işlemcisi, 64 KB RAM'i ve renkli olmasıyla da (CPC = Color PC) donanım olarak aşırı yüksek olmasa da gayet üst düzey bir performans sunuyordu ayrıca. Bu sebeplerle ve monitörle kaset okuyucu da dâhil her şeyi bir arada sunmasıyla popülerleşti. Daha fazla satamamasının başlıca sebebi de zaten C64'ün ve ondan sonra da ZX Spectrum'un piyasayı önemli ölçüde domine etmesiydi. Amstrad'ın ilerleyen yıllarda daha önemli bir seçenek haline gelememesinin en önemli sebebi tekelci yaklaşımları, ama tabii CPC 464'ü bağlayan bir şey değil o. Amstrad CPC 464, çoğunluğu başka platformlardan port edilmiş Contra, Prehistorik 2, Loco-Motion, Get Dexter gibi dolusuyla oyuna ev sahipliği yaptı ve retro oyun müzelerindeki başköşelerden birini sonuna kadar hak etti. ■ ÖMER





İLK HAYRAN YAPIMI ÇEVİRİ YAMASI

Olmasaydınız oynayamazdık...

Kendi adıma en sinir olduğum durumlardan biri oynamak istediğim bir oyunun İngilizce versiyonu olmamasıdır. Neyse ki firmalar yatarken hayranlar tarafından yapılan çeviri yamaları var da bu oyunları anlayarak oynayabiliyoruz. Peki, hiçbir maddi getirisi olmayan bu zorlu işin kökeni nereye dayanıyor?

Hayran çevirilerine duyulan ihtiyaç, konsolların video oyunculuğu üzerindeki ağırlığının arttığı 90'larda başladı. Zira Batı'nın ağırlıkta olduğu PC oyunları sektörünün aksine, konsol oyunlarının çok büyük kısmı Uzakdoğu menşeliydi. Bu oyunların büyük kısmı da firmalar tarafından lokalizasyon / dağıtım / çeviri ücretleri ve satmaz korkusuyla bu taraflara resmi olarak gelmiyordu. Tabii oyuncular da oyun medyasının genişlemesiyle birlikte bu oyunlara ilgi duymaya başladılar.

Aslında ilk hayran çevirisinin takibi yapmak zor bir iş çünkü biraz programcılık bilgisi olup da kişinin sadece kendi zevki için yaptığı ve kimsenin bilmediği sayısız yama var. Bu yüzden oyuncular arasında yaygınlaşmış ilk örneği kovalamak daha doğru olur. İlk örneğimiz 1993 yılında Hollanda taraflarından ve **MSX** cephesinden geliyor. O kadar konsol dedikten sonra neden mi MSX? Oyunun ROM'unu çözümlemek için ayrı ekipmanlar gerektiren ve çok daha kompleks yapıdaki kartuşlu sistemlerden ziyade, MSX gibi disketle çalışan bilgisayar altyapılı sistemler üzerinde çalışmak çok daha kolaydı çünkü. Hele ki dönemin şartlarıyla!

Daha önce Son Jeton için yazdığım Hideo Kojima klasiği *Snatcher*'ı hatırlarsınız? İşte bu oyunun RYO versiyonu olan ve sadece Japonya'da çıkan *SD Snatcher*, bir grup Hollandalı gencin eline geçiyor. Hayallerindeki büyük şirketlerden olumsuz cevap alan bu arkadaşlar da kendi başlarına oyunu İngilizceye çevirmeye karar verip **Oasis** isimli bir çeviri grubu kuruyorlar. Ekibin ilk çevirisi de bu değil aslında. Oyunu basitçe oynamanıza yardım edecek şekilde sadece eşya isimlerini ve "Disk değiştirin" gibi komutları çevirdikleri *Dragon Slayer VI* tecrübeleri olsa da bu çeviri tam olmaktan bir hayli uzak.

Latin alfabesinin Kanji üzerine kodlanması, yamanın oyunun çalışabilirliğine zarar vermemesi, font ve metin aralıklarının uyumu, yapılan işin komple kontrolü gibi oldukça meşakkatli işler gerektiren yamayı tamamladıktan sonra 250 kadar kopyasını çıkartıp dağıtmaya başlıyorlar. Tabii dönemi için oldukça sıra dışı bir şey olan bu işin popülaritesi bir anda patlıyor ve Oasis, benzer yeteneklere sahip pek çok gence ilham verip, hayran yapımı çeviri yamalarının temelini atıyor. Bu yüzden *SD Snatcher*'a bu konuda türünün en bilinen ilk örneği diyebiliriz.

Super Famicom'daki *Final Fantasy*'ler gibi birkaç örneği haricinde kartuşlu konsol oyunlarının çevirileriyse emülatörlerin yaygınlaşmasıyla artmaya başladı. Ağırlıklı olarak da Japonya dışına çıkamamış Famicom oyunları üzerine projeler yapıldı. Yalnız tarihini yanlış hatırlamıyorsam 1996 civarında Famiclone'umun hafızasında yer alan *Captain Tsubasa 2* bildiğiniz Arapçaydı ki oyunun resmi bir Arapça sürümü yok. Oyunun ana menüsünde kocaman harflerle ADNAN yazıyordu ve Santana'nın ismi de Basaffar Est olarak değiştirilmişti. Yıllardır o yama nasıl yapılmış hâlâ merak eder dururum. Umarım ilk örneği o değildir. ■ EMRE S.

ROME TOTAL WAR™

Tüm yolların çıktığı strateji

NOYAN AKATLI

2005 Kasım ayının ilk haftası bayrama denk gelmişti. Bayramların ilk günleri, birçok ailede olduğu gibi bizde de mutlu geçer kendimi bildim bileli. İş - güç - koşuşturma bahanesiyle uzun süredir görüşemeyen akrabalar, büyükler, kuzenler bir araya gelip hasretle kucaklaşıp özlem giderir, birbirlerine sevgilerini gösterirler. Ben söz ettiğim o bayramı çok iyi hatırlıyorum çünkü deyim yerindeyse "çifte bayram" yapmıştım. Çocukluk günlerimi paylaştığım kuzenlerim ve artık büyümeye başlayan çocukları, biricik dayım, teyzeler, halalar ve amcalarımı gördüğüme çok sevinmiştim, büyüklerle sohbet edip minik yeğenlerle oyunlar oynarken, "oyunsever" yanım beni sabırsızca, bir - iki gün önce hediye gelen *Rome: Total War*'a çağırıyordu. Ailemin bayram kalabalığı ve mutlu havası bile henüz altı - yedi saat kadar oynayabildiğim bu ilginç stratejiye devam etme hevesimi unutturamıyordu bana. "Roma'yı istediğim zaman fethedebilirim, aileyse bayramdan bayrama bir araya geliyor ancak" diyerek bastırıyordum sabırsızlığımı.

SIRA TABANLI VE GERÇEK ZAMANLI BİR ARADA

Rome: Total War'un Ekim 2004'te çıkmış olduğunu unutmuş değilim. O yıllarda da elimde çok oyun biriktiriyormuşum demek ki, *Rome*'a da uygun bir zamanda başlarım diye planlamışımdır kafamın içinde. Strate-







ji türüne meraklı olduğumu bilen ve Kasım 2005'te kendisine ait kutulu *Rome T.W.* sürümünü bana hediye eden hısım akrabam sağolsun, Creative Assembly yapımı *Total War* serisine "Eh, ne de olsa tüm yollar Roma'ya çıkar" diye gülümseyerek başladım. Oyun da, Sezar'ın hakkı Sezar'a; her bakımdan dolu dolu çıkmıştı hakikaten. Bırakamadığım, dönüp dolaşıp tekrar oynadığım *Age of Empires II*'yi bile uzunca bir süreliğine unutmuştum o dönem diyeyim, ne kadar keyif alıp kendimi kaptırdığımı siz anlayın.

İşin ilginci, çok mükemmel bir yapım da değildi doğrusu. Daha eğitim bölümünün başlarında garip bir bug yüzünden takılıp kalıyordunuz örneğin. Bazı veriler tarihi gerçeklerle tam örtüşmüyordu, ara sıra grafik hataları, ekran donması gibi teknik aksaklıklar gerçekleşiyordu. Ama bunların hiçbiri Eski Dünya (Avrupa - Asya - Afrika) haritası üzerinde dakikalarca düşünmemi, insanlık ve yeryüzü üzerinde etkileri yüzyıllarca sürmüş büyük muharebeleri oynamamı, gerçek zamanlı savaşlarda taş - makas - kâğıt mantığıyla birbirine giren askeri birlikleri yönetmemi ve tabii tüm bunlardan aldığım keyfi azaltmıyordu. Haritada sıra tabanlı ekonomik, diplomatik hamleleri yaptıktan sonra gerçek zamanlı savaşa geçmek ve bunu güzel grafikler, müzikler, tarihi atmosfer eşliğinde sunmak *Rome T.W.*'u unutulmaz kılmıştı. Yayımlandığı dönemde ve hatta günümüzde o kadar sevildi ki, 2013'te çıkan ikinci sürüm (*Rome T.W. 2*) tüm teknik zenginliğine rağmen, bazı hataları ve yapay zekâ sorunları nedeniyle ilk oyunu sevenler arasında tamir edilmesi güç bir hayal kırıklığı yarattı. *Rome T.W.2 - Emperor Edition* gibi geliştirilmiş, ücretsiz sürümüyle bile ilk oyunun yarattığı marka değerine yaklaşamadı yapımcı firma. Son Jeton sayfalarımızın konukları arasında, tazeliğini, atmosferini, oyuncuya sunduğu heyecanı halen koruyabilen klasikleşmiş yapımlardan biridir *Rome: Total War*...

NEDEN EFSANE OLDU?

MOD DESTEĞİ

Hayal sınırlarına ulaşan modlar üretti bu güzel stratejinin oyuncu topluluğu yıllardır. Tarihi gerçeklere yakın verileri içeriğe yediren Realism'den, teknik hataları azaltanlara; zombi, orc gibi fantastik ögeleri ekleyen modlardan, 2010'lu yıllar klasiği Game of Thrones'u Rome T.W. sahnesine akıllıca yerleştirenlere, hepsi birbirinden önemli, oyun süresini onlarca saat artıran modlar ilk aklıma gelenler arasında. Türkçe altyazı desteği ekleyenleri de var. İnternette kısa bir araştırma yapın, 13 yıl önce çıkmış bir oyun için hazırlanmış modların üst düzey kalitesine ve bolluğuna, güncelliğine şaşırabilirsiniz.

ZENGİN İÇERİK

Zorluk derecesini, oyun içi ayrıntılarını keyfimizin bildiği, çok rahat birkaç yüz saat oynanabilecek bir seferberlik modu vardı öncelikle. Ayrıca tarihi muharebelerden bazılarını ayrı ayrı oynayabiliyorduk. Bunların dışında; tarafları, haritayı, birliklerin sayı ve özelliklerini seçebildiğimiz; benim Roma savaş köpekleri, Cermen kadın savaşçılar, druid'ler gibi sıra dışı sayılabilecek birimleri topladığım ya da tahta perdelerden ibaret küçük kalelere sadece okçulardan oluşan minik ordularla dalmayı denediğim birçok renkli anım vardır bu serbest çatışmalardan.

MÜZİK VE SESLENDİRME

Sıra tabanlı ilerlenen dünya haritasında gitar ve arp gibi enstrümanlar ağırlıklı, dinlendirici ve insanın kafasını rahatlatan, nitelikli müzikler çalardı. Diplomat, casus, suikastçı gibi küçük görünen fakat büyük faydalar sağlayan elemanlarımızın seslendirmeleri, suikastçının başarılı olma yüzdesini gösteren bilgi eşliğinde gerilimi artıran minik animasyon ve etkileyici müzikleri, diplomatik ilişki kurmadığım yabancı ülkelere yolladığım emektar elçimin "Onlarla derhal konuşacağım!" diyen tok ve özgüvenli sesi kolay kolay unutulmaz. Savaş ekranına ilk girişteyse, kısa filmlerde yönettiğimiz ulus veya siyasi birliğin komutanının gaza getirici konuşmalarını dinlerdik. İki ordunun sayısal durumuna, çatışmanın önemine, bazen çatışma bölgesinin coğrafi özelliklerine göre değişirdi bu konuşmanın içeriği, kesmeden sonuna kadar dinlerdim çoğu zaman.

RASLANTISAL OLAYLAR

Yönettiğimiz devlet veya birliğin hanedan ailesinin üyeleri; askeri, ekonomik veya diplomatik başarılarına göre olumlu - olumsuz kişilik özellikleri elde ediyordu. Gözünüz gibi baktığınız genç veliaht "suikasta karşı %25 savunma" kazandıysa örneğin, seviniyordunuz bu habere. Tekrar oynanabilirliği artırıp tekdüzeliği azaltan bir yapıydı ve güzeldi. Hiç unutmam; protokolün en alt basamağında bile yeri olmayan genç bir yüzbaşı, küçük birliğinin başında arka arkaya zaferler kazandıktan sonra oyun bana "Bu muzaffer yüzbaşıya general rütbesi verip hükümdarın ailesine katmak istiyor musun?" diye sormuştu bir mesaj penceresiyle. Aileye kattığım kahraman subay, oyun içi yıllar boyunca askeri başarılarının yanında, idari ve diplomatik özellikler de edinip, yönettiğim Roma hanesine ekstra katkılar sağlamıştı.

UNDEAD KESİCİLER

Şanlı Undead ırkı henüz dünyayı ele geçirememişse hep bunlar yüzünden!



AGENT G
[The House of the Dead]

ŞIKLIK İSTİLA TANIMAZ

Güneş gözlüğü kullanmayı çok seven biri olarak zombi istilasının ortasında bile güneş gözlüğünü asla çıkarmayan Agent G'ye karşı özel bir sempati duyduğumu itiraf etmeliyim. Bilerek kötü seslendirilen ucuz aksiyon yıldızından, adının açılımını bile kimsenin bilmediği kadar gizli bir ajanlığa geçiş yapan kariyeri boyunca ufak bir ada ülkesi nüfusu kadar zombi öldürmüştür kendisi. Küfürsüz asla cümle kurmayan ortağı Isaac Washington'la olan diyalogları da canlıların bir numaralı ölüm sebeplerinden şüphesiz. ■ EMRE S.

AYA
[OneChanbara]

COWGIRL'LÜK BİKİNİ GİYMEYİ GEREKTİRİR

Kızım olursa adını Aya koymayacağım, bir sürü erkek arkadaş adayını dövmek zorunda kalırım falan şimdi... Aya Brea'nın duş sahnesini unutmadık mesela ama OneChanbara'nın Aya'sı daha bir fena. Zombi filmleri falan izlerken "neden zırh giymiyorlar" diye deli olanlardansanız Aya'dan komple uzak durun çünkü kendisi kafası kopsa bile saldırmaya devam eden zombilerle savaşırken bikini tercih ediyor. Hava sıcaktır diye anlayış gösterelim diyeceğim de o zettai ryouiki'ye kadar çıkan çizmeler bozuyor. Böyle kızınız olursa çift katana kullanmayı öğretmeyi de ihmal etmeyin. ■ ÖMER



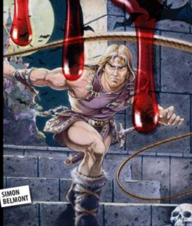
RAZIEL
[Legacy of Kain: Soul Reaver]

AĞZINI TOPLA!

"Biraz Raziel geyiği yapayım" diye oturdum yazının başına ama yani dünyanın en ciddi karakteri falan herhalde Raziel de. Evrim geçirerek vampirliğin bir üst aşamasına geçmiş, yoldaşı Kain'in ihanetine uğramış, kolu kanadı kırılıp cesedi göle fırlatılmış, kadim bir tanrının yardımıyla ruhlar alemine geçebilen bir wraith olarak geri dönmüş ve eski silah arkadaşlarını öldüre öldüre intikam almaya çalışmış karizmanın önde gideni bir karakter. Kendisini kullanarak kendisini öldürmüşlüğü bile var, şakası olmaz, bulaşmaya gelmez. ■ ÖMER




SIR ARTHUR


SIMON BELMONT


ZEKE



SIR ARTHUR
[Ghosts 'n Goblins]

DONUNU DÜŞÜNEN KAHRAMAN OLAMAZ

Prenses Prin Prin ile buluşmaya sadece boxer'ıyla giderek mesajını olabilecek en net yoldan veren kahramanımız, iş hayaletler ve goblinler ordusuyla kapışmaya geldiği zaman da direkt boxer'ının üstüne komple zırh giyecek kadar duygularını zirvede yaşayan bir adamdır. Tabii başrolünü üstlendiği oyunun tarihin en zor oyunlarından biri olduğunu düşünürsek olası bir undead istilasında da belki yancısı olunacak ilk kişi olduğu aşikâr. Pek çok oyuna da misafir olarak katılması tezimi ispatlıyor zaten. **EMRE S.**

SIMON BELMONT
[Castlevania]

KIRBACIMIN TADINI YİYEN BİLİR

Millete anadan babadan mal varlığı kalırken zavallı Simon'a da kala kala Vampire Killer isimli kırbaç kalmıştır, o da Dracula ile savaşsın diye. İlk zaferinin ardından da Dracula kendisine bela okumuştur (lanetledi). Bu yüzden de diyar diyar dolaşıp Dracula'nın bütün parçalarını toplayıp yeniden diriltererek kendisiyle tekrar savaşmak zorunda kalmıştır. Vampirler, zombiler, kurt adamlar, canlı iskeletler falan derken savaşmadığı undead ırkı da kalmamıştır herhalde. İşte vampir avcısı oluyorsunuz, sizi mutlu sanıyorlar... **EMRE S.**

ZEKE
[Zombies Ate My Neighbors]

BİR FİNCAN ZEKE'İNİZ VAR MI ACABA?

LucasArts'tan babam çıksa yiyeceğim bir dönemin adamı Zeke. Mavi-kırmızı 3D gözlükler, 50'lerin korku filmleri hayranlığı derken retro oyunda bile retro ruhlu bir adam buldum ya, bağrıma basmamam mümkün değil. Komşuları zombilere, uzaylılara, mumyalara, Texas Katliamı'ndan fırlamış psikopatlara, hatta canavar dev bebeklere yem olurken dertlerine derman olan bir savaşçı Zeke. Üstelik su tabancasıyla! Tabii kankası Julie'yi de unutmayalım, onun da ayrı emeği var üzerimizde, hak geçmesin. **EMRE S.**

RAYNE
[BloodRayne]

KIZILAY'IN EVE SERVİSİ VAR MIYDI?

Eğer insan hayatına değer vermeyen, vahşi, doğaüstü kötülüklerle savaşan bir suikastçı topluluğu olsanız bu iş için kime güvenirsiniz? Tabii ki insan hayatına değer vermeyen, vahşi bir dhampire! Kendisi kızıl saçlarıyla, sürmeli gözleriyle, iç açan dekoltesiyle sanki sırf erkek oyuncuları çekmek için tasarlanmış bir karakter gibi görünse de... Ya aslında itiraf edelim biraz öyle gerçekten de. Peki bundan şikâyetçi miyiz? Haydi hep beraber: Hayırrrrrrrr... **ÖMER**

JULIET STARLING
[Lollipop Chainsaw]

LOLİPOP VARSA SIKINTI YOK!

Kimin aklına gelir sorarım size? Bir ponpon kız olsun, lolipop sevsin, pembe giysin. Tamam, buraya kadar normal. Ama bu kız böyle efendim ne bileyim kara büyü yapsın, sevgilisi zombi olmasın diye kafasını kesip beline anahtarlık gibi assın, e bi' de elektrikli testere olmazsa olmaz. Yoksa nasıl zombi kesecek ablamız? İşte böyle başına buyruk, ara sıra saykoya bağlayan, ama "zayıfsın, güzelsin" deyince ikoncana dönüşen ciciş mi ciciş bir kızımızdır Juliet. Evil Dead sevmesiyle de gönüllerimizi ayrıca fethetmiştir. **EREN E.**

FRANK WEST
[Dead Rising]

SEN ZOMBİNİ KES, HOBİ OLARAK GENE MUHABİRLİK YAPARSIN

Duyduğu gizemli olayların haberini yapmak için muhabir olarak geldiği AVM'den okkalı bir zombi avcısı olarak çıkan Frank West "sevdiğiniz mesleği yapın" temalı kariyer kurslarından fırlamış gibidir. Sanki yıllardır bunu bekliyormuş gibi de zombilerin kafasını topla şut çekerek patlatmak, alışveriş sepetini biçerdöver olarak, çim biçme makinesiniyse zombileri tıraşlamak için kullanmak gibi türlü türlü fantezilere de imzasını atmıştır. E hayat sana zombi veriyorsa zombinata yapmayı bileceksin... **EMRE S.**

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



CALLING [Wii]

Calling sadece Wii için çıkmış ve dibine kadar da Japon korku kültürü temalı bir survival-horror. Giden insanların bir süre sonra öldüğü The Black Page'i ziyaret eden çok akıllı arkadaşlarımızı, içinde hapsoldukları araf benzeri bir dünyada yönetiyoruz. Oyun birinci şahıs kamerasından oynanıyor ki ben oynanış olarak *Echo Night*'a hayli benzettim.

Oyunun en ilginç yönüyse Wiimote'u el feneri ve cep telefonu olarak kullanmamız. Ruhların yakında olduğu anlarda Wiimote'un hoparlöründen garip konuşmalar gelmeye başlıyor ya da daha da beteri sizi bizzat hayaletler arayıp aklınızı alabiliyor. Oyunun jump-scare dediğiniz ani korkutma konusunda son derece başarılı olduğunu belirtmeliyim zaten. Benim hiç değilse bir 10 kere aklımı almıştır yani. Bunun yanı sıra öykünün bir korku oyunu için gayet iyi olduğunu da ekleyeyim.

Tabii oyunun sıkıntıları da var. Wiimote'u sallayarak kurtulmaya çalıştığımız hayaletlerden kurtulma sekansları o kadar çok oluyor ki bir aşamadan sonra korkmaktan ziyade "Gene mi sen lan?" diye sıkmaya başlıyor adamı. Kimi zaman da oyunun temposu o kadar düşüyor ki bir köşeye kıvrılıp yatmak geliyor içinizden. Oyunu bitirdikten sonra da gerçek sonunu görebilmek için ekstra bölümler açılıyor. Ama bu yenilerin yanı sıra hiçbir tekrar oynanabilirlik içermeyen eski turları da oynamak inanılmaz saçma olmuş.

Yukarıda saydığım sebeplerden ötürü Hudson Soft'un umut ettiği başarıyı elde edemedi *Calling*. Ama Wii'nin teknik olanaklarını iyi kullanarak sağlam korkutabilmesi sonucu da benim gibi sevenler edindi. Türün hayranları oynamalı diye düşünüyorum ben, hele ki Japon korku filmlerini sevenler! ■ **EMRE S.**



YEDEK DON *SPOILER*

Oyunun ıssız okulda geçen bir bölümünde yerde bir cep telefonu buluyorsunuz. Sonra telefonun sahibi hayalet sizi o telefondan arayıp "Telefonum sende de mi? Onu almaya geliyorum şimdi." diyor. Sonra da sürekli olarak arayıp "az kaldı", "birazdan ordayım" deyip duruyor. Ah o bekleyiş...

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

RESIDENT EVIL: OUTBREAK [PS2]

Shenmue'nun aslında Sega Saturn'e tasarlandığını, fakat konsolun gücü yetmediği için Dreamcast'e kaydırıldığını biliyor muydunuz? Aynı şekilde *Ico*'nun da orijinal Playstation için tasarlanıp benzer sebeple PS2'ye çıkarıldığını? Şimdi bu saydığım oyunlara bakınca verilen kararların ne kadar doğru olduğunu görebiliyoruz. İşte *Resident Evil: Outbreak* bu akıllıca kararların tam tersinde duran, emsalsiz bir oyun. Zira çatal ile çorba içmeye kalkarsanız kendisi hakkında hayli fikir sahibi olabilirsiniz.

Outbreak'de 3 kişiden oluşan ekipler halinde Racoon City'den kaçmaya çalışıyoruz. Online olarak tasarlanan oyun doğası gereği de aktif zamanlı. Bu da şu anlama geliyor; siz odada kurşun ararken kapıyı açıp içeri zombiler girebiliyor ya da siz daha menünüzden ilk yardım eşyası seçmeye çalışırken zombinin burnunuzu mideye indirdiğini görebiliyorsunuz. Ama asıl sorun, bu gibi aktif olaylar PS2'nin kısıtlı RAM'inde çok fazla yer tuttuğu için her yeni odaya geçtiğinizde emekli maaşı kuyruğu kadar yükleme süresi beklemeniz demek. 30 senelik retro oyuncuyum, samimi söylüyorum hayatımda yükleme süreleri bunun kadar kötü başka bir oyun görmedim.

Üstelik oyunun online desteği bizim gibi PAL bölgelerde yok. O yüzden oyunun çakma senaryolarını, zombilerin yanında İlber Ortaylı kalacağı zekâda bilgisayar kontrollü iki takım arkadaşıyla oynamak zorundasınız. Hani ölse de kurtulsak diyeceğiniz türden arkadaşlar bunlar. Hiç unutmuyorum, zombilerin sonsuz olarak geldiği bir bölümde zombilerin çıkamadığı bir platforma çıkartmıştım ekibi. Tek yapmamız gereken orada sadece 2 dakika dikilmekti. Fakat ellerinde kırık sandalye ayağından başka bir şey olmayan "arkadaşlarım", inatla her seferinde aşağı inip, hiçbir fayda sağlamadığı halde kendi ayaklarıyla zombilerle savaşmaya gidip ölüyorlardı. İşte o gün Terminatör filminin asla gerçek olamayacağını anlamıştım.

Klasik *RE* serisinin çok eleştirilen tank kontrolleri var ya, bu oyunun kontrolleri bir şekilde onlardan bile hantal üstelik. Silahı doğrultup tetik çekmenizin, geriye dönmenizin, en fenası da düştüğünüz zaman ayağa kalkmanızın yavaşlığı cinnetlik seviyede, hem de böyle bir oyunda. Zaten Tyrant her ayağa kalktığımda ben daha kılımı kıpırdatamadan tekrar yere sererek öldürünce memory card'tan save'imi hışımla silmiştim. Hayatımda verdiğim en doğru kararlardan biri olabilir. ■ **EMRE S.**





ŞAMPİYONUN YUMRUĞU [VICTORIOUS BOXERS: CHALLENGE / IPPO VS HAMMER NAO]

Ippo Makunouchi henüz farkında olmasa da boksa doğuştan yeteneği olan bir gençtir. Bir gün okulun kabadayıları tarafından pataklanırken Takamura isimli profesyonel bir boksör onu kurtarır ve özgüvenini kazanması için onu boks ile tanıştırır. Salonda kendi kendine çalışan Ippo'yu seyreden Takamura hemen fark eder: Çocuğun gerçekten sıkı yumrukları vardır.

Kamogawa Spor Salonu'nun hocaları ve Takamura'nın yardımlarıyla Ippo'nun yeteneği kısa sürede ortaya çıkar. Hatta geleceğin en büyük boksörlerinden biri olacağı düşünülen Ichiro Miyata'yı bile bir antrenman maçında yenmeyi başarır. Çoğu boksörün aksine oldukça kibar, mütevazı ve güler yüzlü olan Ippo, kısa süre içerisinde boks dünyasının basamaklarını tırmanmaya başlar. Yaptığı her maçtan kendine çok ciddi dersler çıkartır, tarihteki ünlü boksörlerin tekniklerini öğrenmeye çalışır ve sonunda Japonya Gençler Şampiyonu olmayı başarır. Hemen ardından da A Sınıfı boksörlerin yer aldığı turnuvayı da kazanarak Japonya şampiyonu Eiji Date ile unvan maçına çıkmaya hak kazanır.

Eiji Date gerçekten de kemerinin hakkını veren bir şampiyondur. Karşılaşmalarından birkaç gün önce Ippo'ya "Beni yenemeyeceksin, çünkü senden şampiyonun yumruğu yok." der… ve de haklı çıkar. Ippo unvan maçında oldukça iyi bir iş çıkarıp Date'ye soğuk terler döktürtse de bir anda hiç beklemediği bir yumrukla nakavt olur. Hani Date'nin bahsettiği şu "Şampiyonun Yumruğu" ile. Fakat Ippo bu mağlubiyetten de hiçbir antrenmandan çıkartmayacağı kadar iyi dersler çıkartır.

Bu maçtan bir süre sonra Eiji Date, Japon boks arenasından çekilir ve Ippo'nun ondan boşta kalan şampiyonluk kemerini kazanması uzun sürmez. O artık Japonya'nın şampiyonudur ve artık onu örnek alan kendi öğrencisi bile vardır. Lakin Naomichi Yamada isimli bu genç ile olan birliktelikleri kısa süre sonra sona erer, çünkü Yamada'nın kendisinden başka kimsesi olmayan annesi için başka bir şehre taşınması gerekir.

Ippo bu esnada kemerini korumaya devam eder. Şampiyon unvanı adı altında çıkacağı dördüncü maçtaki rakibinin resmini görünce şok olur. Çünkü adı Hammer Nao olan bu kişi eski öğrencisi Naomichi Yamada'dan başkası değildir. Yamada gittiği şehirde kendine yeni bir isim taktıktan sonra oldukça gelişmiş ve unvan maçına çıkmaya hak kazanmıştır. Ippo istemeyerek de olsa eski öğrencisiyle dövüşmek zorundadır.

Ippo ve "Hammer Nao" arasındaki maç oldukça dramatik geçer. Ippo attığı her yumruğu kendi suratına atılmış gibi hissetse de Yamada'ya karşı bariz üstünlük kurar ve onu kısa sürede yener. Fakat hiç de mutlu değildir.

"Bugün kaybetti ama bu yüzden bir sonraki maça çok daha güçlü çıkacak" der Yamada'nın üzüntü ve hayal kırıklığı içinde ringden uzaklaşmasını izlerken. Tıpkı kendisinin de eski şampiyon Date'ye kaybettiği maç gibi...

■ **EMRE S.**

MEDYA

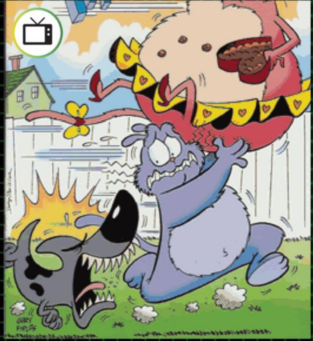
ÇİZGİ FİLM // KİTAP // DİZİ // MÜZİK

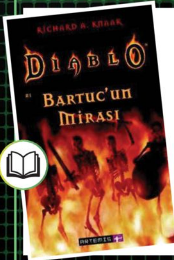
EEK! CİYAK KEDİ

Ne yani siz şimdi ciddi ciddi *Eek*'i hatırlamıyor musunuz? Yoksa siz sabahın köründe sırf şu çizgi filmi izlemek için HBB'nin başına geçenlerden değil misiniz? Hani mor, tombik, sevimli mi sevimli bir kedi vardı. Sonra bunun kendisinden çok daha tombik sevgilisi vardı Annabelle diye. En yakın arkadaşı Sharky vardı, köpekbalığı tipli bir köpekti hatta. Ya geyik Elmo? O da mı çağrışım yapmadı? Ama siz çizgi filmi tarihinin en komik çizgi filmlerinden birini kaçırmışsınız ki o zaman.

Bir ara Fox Kids'te de yayınlanan *Eek! Ciyak Kedi*'nin neredeyse her bölümünde popüler kültüre yapılan atıflar görmek mümkündü. Mesela bir bölümde çalkalanmamış ve karıştırılmamış bir tabak krema ile James Bond'a selam çakarken, diğer bir bölümde kayıp yıldız Melvis'in yerine geçerek rock'n'roll efsanesine selam durdu. Durun bir de bölüm isimlerinden örnek vereyim de iyice meraklanın: Eekpocalypse Now, Eex Man, Star TrEek, A Sharkwork Orange, The Eex Files, Natural Bored Kittens... Nasıl ama? Bu bölümlerin bazılarında ilgili film veya dizilerden gerçek yıldızlar da konuk oyuncu olarak katılıyordu: Örneğin bir bölümde Dana Scully rolünde Gillian Anderson vardı, bir diğerinde David Duchovny. Aynı *The Simpsons*'ta olduğu gibi *Eek*'te de William Shatner ve Tim Curry gibi isimleri görmek mümkündü.

Bugün yayınlansa yine aynı derecede keyifle izlerdim ama ufukta öyle bir ihtimal görünmüyor maalesef. Hani olur da öyle bir şey gerçekleşirse sizin de aklınızın bir köşesinde olsun, "ben bu ismi duymuştum sanki, dur bir göz atayım" deyiverin ve görün bakalım bu absürt kedi bir daha aklınızdan çıkıyor mu? ■ ESER





DIABLO #1 BARTUC'UN MİRASI

Diablo II'nin kalplerdeki tahtı cehennem alevleriyle alazlanmaya devam ediyorken, o zamanlar fantastik kitaplar basan Artemis Yayınları bizi Diablo'nun kitaplarıyla da tanıştırmıştı. Evet, Artemis şimdi erotikalar basar oldu, ama o zamanlar Warcraft ve Diablo kitaplarını bizlerle buluşturmuştu.

Bu kitap, hem benim fantastik edebiyata girişimin ilk adımlarını, hem de çevremde bu türe uzak çok kişinin ilgisini cezbetmeme yardımcı olan eserdi. Çünkü Diablo'nun bu ilk kitabında, tüm kitap boyunca Diablo'nun görünmesini umutsuzca bekledik. Görünmedi. Ta ki en sona kadar. Sonrasındaysa bir sene boyunca insanlara anlatacağım bir hikâyeye, onları fantazyaya çekeceğim bir tuzağa dönüştü.

Bartuc, öldürdüğü her düşmanın ardından kara büyüyle bezeli zırhını kuşanıp onların kanlarıyla yıkanan dehşetengiz bir komutandır. Ancak ölümü, Vizjerei büyücüsü olan kardeşi Horazon'un elinden olur. Hikâyemizse paralı asker Norrec'in bu kâbus zırhı buluşunu ve kendi isteği dışında yürüyen bir kabusa dönüşmesini konu alıyor. Sonra mı? Zırhın beden kısmı onda olsa da, diğer parçaları başka birinde. Üstelik o, bu zırhın yönetimi altında olmaktan çok hoşnut.

Bartuc'un mirasçıları, karanlık bir hayalin köleleri. Soluksuz okunan, buram buram Diablo'nun gotik, karanlık atmosferini taşıyan bu kitapsa, en sonunda Diablo'nun çakan bir şimşek gibi görünüşüyle akıllardan silinmeyen sahnesi sayesinde gerçek bir efsane olmuştu. ■ HAZAL

BİZİMKİLER

"Televizyon dizisi Bizimkiler" deyince hatırlanacak ne çok şey var değil mi... Yazıya başlarken ilk aklıma gelen, her bölümün başında çalan, elektronik klavye ağırlıklı giriş müziği ne hoştur örneğin. "Bölüm" demişken, üç ayrı kanalda, tam 465 bölüm, 13 yıl boyunca yayımlanmış, sırf bu kalıcılık başarısı bile diziye "efsane" sıfatını yakıştırmak için yeterli bir nedendir belki de. İlk birkaç sezon TRT 1'de, cumartesi akşamları ekranlarımıza misafir olurdu Şükrü bey, ailesi, komşuları ve iş arkadaşları.

Öykü Umur Bugay imzalıdır. Kendisinin 1976'da yazdığı Kapıcılar Kralı film senaryosundaki apartmanda yaşayan karakterlerin geliştirilmesiyle ortaya çıkmıştır yıllarca beğenerek izlediğimiz Bizimkiler. Her biri inandırıcı, izleyiciye doğal görünen oyuncular, akılda kalıcı yumuşak müzikler (Arif Erkin), çoğu bölümde birbirinin aynı kalsa da gülümsetmeyi başaran replikler. "Bu çocuk hiç ders çalışmıyor Şükrücüm", "Geldi gene haydut", "Sevim koş, katil geldi", "Vay sayın abim sen de mi buradasın!", "Nayn Davut, yok dumkof", "Abbas, bak bakalım içerde ne konuşuyolar", "Ne kelime müdürüm afedersin", "Şevket, Şükrü, sizi eşek sıpaları", "Kedi babasısınız efendim" gibi cümleleri onlarca kez dinlemişimdir izlediğim en az birkaç yüz bölüm boyunca.

Çekirdek aile, akraba ilişkileri, eski ve güzel İstanbul'umuzun samimi komşulukları gibi günlük koşuşturmacaların tozu dumanı ardında unuttuğumuz konuları, sevimli bir dille anlatmıştır Bizimkiler. Kapıcı Cafer'in papağanı Maşuk, "dumkof" Halis'in köpeği Abadi, Ayla hanımın kedisi Tontoş, doktor hanımın beslediği sokak kedileriyle hayvan sevgisi de aşılamıştır seyircilere. Uzun bir dönem hafta sonu keyfi yaşatan, sözlük anlamıyla "ailece izlediğimiz", eğlenceli diziydi sözün kısası. Oyuncu kadrosu ve teknik ekipten hayatını kaybetmiş güzel insanları anarak kapatalım Bizimkiler'in nostaljik penceresini. Duygulandım şimdi, internette rastgele bir bölümlerini açıp izleyeceğim, nı nını nınınıı... **NOYAN**

ajda pekkan
süper star 2

AJDA PEKKAN

SÜPER STAR 2

Hiç umurumda olan biri değildi Ajda Pekkan. Öyle eskiden kalma, düz pop yapan bir popçuydu işte. Hiç de sevmem düz popu. Ama o işler öyle olmuyormuş, önyargılı davranmamak lazımmış. Bir arkadaşımın tavsiyesiyle eski albümlerine biraz da isteksizce bir şekilde göz attım da, Ajda Pekkan boşuna Ajda Pekkan olmamış meğersem.

Şu ismi gereksiz derecede iddialı Süper Star 2 albümü mesela harikadır. Ne Ajda'nın daha yeni albüm çıkarmaya başladığı, sesinin aşırı genç olduğu ilk dönemleri; ne de müziğini elektroniğe boğduğu, adam döven "Cool Kadın" dönemleri. Tam arasında, nağmeli doğu ezgilerinden arınmış, adeta 60'larda, 70'lerde ABD'de bir gazinoya oturmuşsunuz da sahnedeki sarışın güzel bayanın içinizi okşayan sesini dinliyormuşsunuz gibi...

Ajda'nın en bilinen şarkısı, I Will Survive cover'ı Bambaşka Biri'nin yukarıda bahsettiğim gibi ayarında vokalli, elektronik altyapıyla bozulmadan önceki asıl güzel haliyle tatlı tatlı enerji vererek açılıyor albüm. Ama en ünlü şarkı bu olsa ve ben de çok sevsem de Bambaşka Biri'ni, üç başka şarkıya yönlendirmek isterim sizi asıl: "Dile Kolay", "Ya Sonra" ve de "Haykıracak Nefesim". Böyle hafif hafif insanın içine işliyorlar, başka, daha romantik bir çağda hissettiriyorlar. Anında insanın modunu değiştiriyorlar. Dile Kolay'ı sandalyede sağa sola sallanmadan dinlemek pek mümkün değil mesela. Veya Ya Sonra'da Ajda "Kal!" diye bağırdığında sizin de bağırasınız gelir. Haykıracak Nefesim'de bu kez sandalyede sağa sola değil ileri geri sallanırsınız. Neden öyle oluyor ben de bilmiyorum valla.

Bu arada albümü dinleyecekseniz Hepsi Boş denen şarkıyı atıp da dinleyin. Ajda'nın her albümünde böyle 1-2 kıl şarkı oluyor enteresan bir şekilde. E hadi atmışken Bir Köşede Yalnız şarkısını da atın, o da bayağı gıcık.

Ya bir de Yeniden Başlasın'ın albüm için süper bir bitiş şarkısı olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. **ÖMER**

Oyungezer
SAYI: 113- 2017/03

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Kirazoğlu, furkan@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Deniz Kırca, Yasin İlgün

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 28 Şubat 2017
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

114

YENİ EVİMİZ BURASI MI?

MASS EFFECT ANDROMEDA

İNTERGALAKTİK MACERAMIZIN ÖZETİ NİSAN'DA BU SAYFALARDA



GENİŞLEME PAKETİ

WORLD OF WARCRAFT®

LEGION™

12

www.pegi.info

BLIZZARD ENTERTAINMENT

